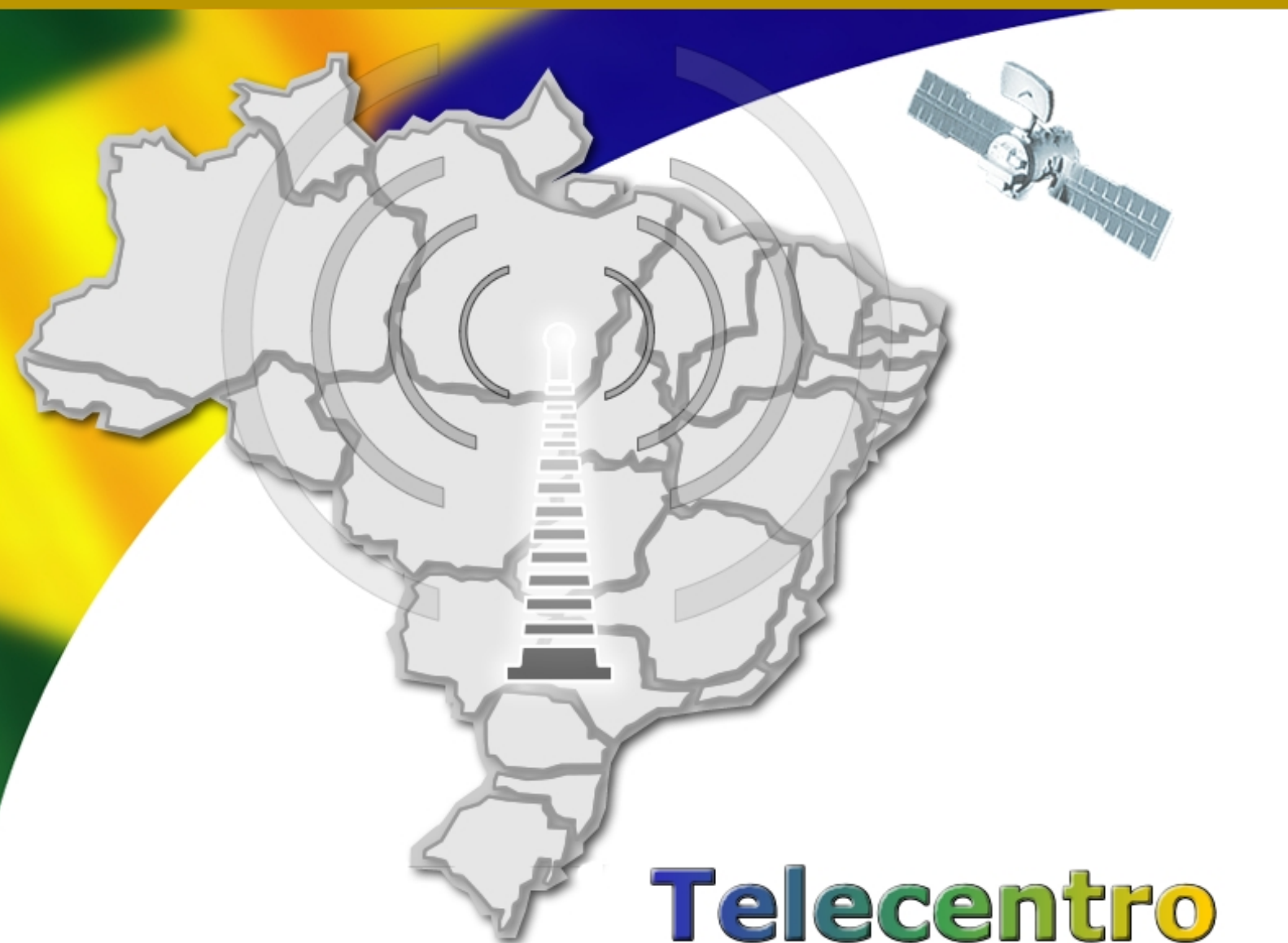




Telecentro Comunitário

Programa Inclusão Digital

Manual do Usuário

MINICOM Desktop

As informações contidas no presente documento foram elaboradas pela International Syst. Qualquer dúvida a respeito de seu uso ou relativa a informações nele contidas deve ser dirigida à International Syst S/A.



International Syst S/A

Raja Gabágua, 4055 - A - 215 - Santa Lúcia
30.360-370 - Belo Horizonte - MG - Brasil
Fone: +55 (31) 3503-9040 - Fax: +55 (31) 3503-9009

Copyright© 2008 International Syst S/A. Todos os direitos reservados.

Metasys Desktop MINICOM
Versão 1.3.0-28

Manual do Usuário

Sumário

1 Log de Revisão do Documento.....	iv
2 Prefácio.....	v
1.1 A quem se destina.....	v
1.2 Nomenclatura utilizada neste documento.....	v
3 Entendendo o Software Livre.....	6
3.1 Porque Software Livre?.....	6
3.2 História do Software Livre.....	6
3.3 Filosofia do Software Livre.....	6
4 Relação de Aplicativos.....	8
5 Acessando o Metasys Desktop MC pela Primeira Vez.....	15
5.1 Tela de Login e Senha.....	15
5.2 Menu MS.....	17
6 Organizando Arquivos e Pastas no Konqueror.....	18
6.1 O konqueror.....	18
6.2 Utilizando os Arquivos Pessoais.....	18
6.3 Criando pastas com o Konqueror.....	19
6.4 Criando e abrindo arquivos com o Konqueror.....	19
6.5 Excluindo arquivos com o Konqueror.....	20
6.6 Funcionalidades básicas da Barra de Menus.....	20
7 Acessando Dispositivos de CDRom, Disquete e Pen Drive.....	22
7.1 Acessando os dispositivos de armazenamento.....	22
8 Compactando e Descompactando Arquivos e Pastas.....	24
8.1 Ark.....	24
8.1.1 Acessando o Ark.....	24
8.1.2 Compactando arquivos e pastas.....	24
8.1.3 Descompactando arquivos compactados.....	25
9 Conectando à Internet.....	26
9.1 Configurando sua conexão.....	26
9.1.1 Conectando através das contas IG, YAHOO ou IBEST.....	26
9.1.2 Conectando na Internet usando qualquer provedor.....	26
9.2 Navegador de Internet Mozilla Firefox.....	29
9.2.1 Principais características do Firefox	30
9.2.2 Conhecendo os componentes do Firefox.....	30
9.2.3 Utilizando a Barra de Ferramentas do Firefox.....	31
9.2.4 Visualizando os últimos sites acessados.....	32
9.2.5 Adicionando Favoritos / Bookmarks.....	32
9.3 Lendo e-mails com o Evolution.....	33
9.3.1 Iniciando o Evolution.....	34
9.3.2 Conhecendo os componentes do Evolution.....	34
9.3.3 Verificando se há um e-mail novo.....	38
9.3.4 Lendo as mensagens de e-mail.....	38
9.3.5 Respondendo as mensagens de e-mail.....	38
9.3.6 Encaminhando uma mensagem.....	38

9.3.7 Imprimindo uma mensagem.....	38
9.3.8 Criando e enviando mensagens de e-mail.....	38
9.3.9 Excluindo mensagens.....	39
9.3.10 Usando a Agenda.....	40
9.3.11 Cadastrando seus contatos.....	40
9.3.12 Gerenciamento tarefas.....	40
10 Seção de jogos.....	41
11 Trabalhando com gráficos.....	42
11.1 Conhecendo o KolourPaint.....	42
12 Visualizando Arquivos PDF com o Kpdf.....	44
12.1 Utilizando o Kpdf.....	44
13 Mensagens Instantâneas.....	45
13.1 Utilizando o Kopete.....	45
13.1.1 Iniciando o Kopete.....	45
13.1.2 Entrando pela primeira vez e criando contas.....	45
13.1.3 Conhecendo os componentes da tela inicial do Kopete.....	46
13.1.4 Trocando mensagens com o Kopete.....	47
14 Ferramenta de escritório OpenOffice.....	49
14.1 Utilizando o OpenOffice Writer.....	49
14.1.1 Iniciando o Writer.....	49
14.1.2 Conhecendo os componentes da tela inicial do Writer.....	49
14.1.3 Criando o primeiro texto.....	49
14.1.4 Corrigindo erros de digitação.....	50
14.1.5 Salvando o texto.....	50
14.1.6 Abrindo um texto existente.....	51
14.1.7 Movimentando-se no documento.....	51
14.1.8 Selecionando partes do texto.....	52
14.1.9 Recortar, copiar e colar blocos de textos.....	52
14.1.10 Formatando o texto.....	53
14.1.11 Formatando os parágrafos de seu texto.....	54
14.1.12 Imprimindo o texto.....	58
14.2 Utilizando o OpenOffice Calc.....	59
14.2.1 Iniciando o OpenOffice Calc.....	59
14.2.2 Conhecendo os componentes da tela inicial do Calc.....	59
14.2.3 Menu Exibir.....	60
14.2.4 O arquivo de trabalho.....	61
14.2.5 Abrindo e criando novas planilhas.....	61
14.2.6 Salvando uma planilha.....	61
14.2.7 Fechando uma planilha.....	61
14.2.8 Inserindo dados em uma planilha.....	62
14.2.9 Selecionando uma célula.....	62
14.2.10 Inserindo textos e números.....	63
14.2.11 Eliminando o conteúdo de uma célula.....	63
14.2.12 Trabalhando com fórmulas.....	63
14.2.13 Operadores numéricos: adição, subtração, multiplicação e divisão.....	63
14.2.14 Adição.....	63

14.2.15 Subtração.....	64
14.2.16 Multiplicação.....	64
14.2.17 Divisão.....	65
14.2.18 Porcentagem.....	65
14.2.19 Trabalhando com funções.....	65
14.2.20 Copiando dados.....	66
14.2.21 Movendo dados.....	66
14.2.22 Alterando a altura das linhas.....	66
14.2.23 Alterando a altura das colunas.....	67
14.2.24 Ocultando linhas e colunas.....	67
14.2.25 Formatando o conteúdo das células.....	67
14.2.26 Ordenando e classificando dados.....	68
14.2.27 Criando gráficos.....	69
14.3 Utilizando o OpenOffice Impress.....	72
14.3.1 Iniciando o OpenOffice Impress.....	72
14.3.2 Conhecendo o Assistente do OpenOffice Impress.....	72
14.3.3 Conhecendo a Área de Trabalho.....	73
14.3.4 Criando uma nova apresentação.....	75
14.3.5 Abrindo um documento existente.....	75
14.3.6 Gravando um documento.....	76
14.3.7 Inserindo Figuras em um Slide.....	76
14.3.8 Alterando o slide mestre.....	76
14.3.9 Editando e formatando textos.....	79
14.3.10 Manipulando Slides.....	80
14.3.11 Visualizando Apresentações.....	82
15 Gravando uma mídia com o K3B.....	83
15.1 Tela inicial do K3B.....	83
16 Recursos Multimídia – Áudio.....	87
16.1 AmaroK – Tocador de Músicas.....	87
16.1.1 Iniciando o AmaroK.....	87
16.1.2 Conhecendo os componentes do AmaroK.....	87
16.1.3 Criando uma coleção de músicas.....	87
16.1.4 Executando Listas de execução.....	88
16.1.5 Executando músicas diretamente de um iPod.....	89
16.1.6 Executando músicas armazenadas em seu PC.....	89
16.1.7 Mais informações.....	90
17 Glossário.....	93

1 Log de Revisão do Documento

ID	Responsável	Nota	Versão do Sistema	Data
1	Mara da Silva Benedito Martins	1. Inserção do módulo de Revisão do Documento. Outras modificações realizadas no sistema, não impactam no manual.	1.3.0-25	10/09/09
2	Mara da Silva Benedito Martins	2. Não houve modificações que impactam no manual.	1.3.0-26	02/10/09
3	Mara da Silva Benedito Martins	3. Não houve modificações que impactam no manual.	1.3.0-28	11/02/10

2 Prefácio

Bem vindo ao **Metasys Desktop MINICOM 1.3.0-28** !

1.1 A quem se destina

As informações contidas neste documento se destinam aos usuários do **Metasys Desktop MINICOM**. Este manual foi especialmente elaborado para os usuários menos experientes e procura ajudá-los a enfrentar e superar as dificuldades de se utilizar o computador como forma de ganhar tempo, fazer economia, aprender mais e produzir melhor. Em linguagem simples, ensina os conceitos básicos e como utilizar os aplicativos do **Metasys Desktop MINICOM**.

1.2 Nomenclatura utilizada neste documento

A seguinte nomenclatura é utilizada neste documento:

Itálico – Para palavras estrangeiras, palavras reservadas e nomes específicos.

Negrito – Para palavras no texto que devem ser destacadas, tais como: botões, campos e componentes das telas.

“ ” (Nome entre aspas) – Para valores de campos e opções de telas.

Negrito e MAIÚSCULA – Para nomear teclas do teclado.

3 Entendendo o Software Livre

3.1 Porque Software Livre?

"*Software livre*" é um termo popular hoje em dia. É usado em diversas situações, normalmente associado às idéias de liberdade, de conhecimento e também de gratuidade ou baixo custo. Mas o que exatamente significa *software livre*? E porque é importante conhecer e usar *software livre*? O que nos propomos a explicar a seguir é exatamente isto, o que é, e porque usar *software livre*. É uma idéia muito poderosa que vale a pena adotar. Mas é importante saber porque.

Tecnicamente um programa ser *software livre*, na sua definição mais comum significa que ao se distribuir o programa, seu código fonte tem que ser disponibilizado também, e que o recipiente do programa recebe, junto com o programa, os mesmos direitos de redistribuição do mesmo. O código fonte consiste das instruções usadas para se construir o programa, ou seja, ao se obter um programa de *software livre*, recebe-se não somente o programa, mas também sua tecnologia de funcionamento. Além disto, quem recebe o *software livre* também pode repassá-lo a outros. É como se ao comprarmos um prato no restaurante recebêssemos a receita do mesmo, o que nos permitiria repetí-la em casa ou repassá-la a outras pessoas. Mas os restaurantes não fazem isto, assim como não o fazem também outras instituições que vendem produtos sem suas especificações técnicas. Porque *software* é diferente?

3.2 História do Software Livre

Para entender isto devemos conhecer um pouco da história do movimento do *software livre*. Nas décadas de 60 e parte de 70 quase todo *software* era aberto (código fonte disponibilizado) e gratuito. Isto acontecia porque em geral *softwares* eram desenvolvidos por universidades ou instituições de pesquisa, acostumadas a compartilhar do conhecimento desenvolvido. Ao longo do tempo este cenário mudou, com empresas participando do desenvolvimento de *software* de forma significativa e cobrando por isto, uma vez que em empresas o desenvolvimento somente pode acontecer quando remunerado. Mas parte da comunidade de desenvolvedores de *software* continuou a desenvolver *softwares* como "antigamente". E este desenvolvimento mostrou-se muito eficiente, pois ao se disponibilizar a receita para outros "cozinheiros" construiu-se uma comunidade de desenvolvedores que ajudam uns aos outros. E o resultado final é um produto de muito maior qualidade, pois foi testado e melhorado por muitos programadores.

Aos poucos esta comunidade foi crescendo, assim como a quantidade de *softwares* livres disponíveis. No início existiam muitos buracos no mundo do *software livre*, por exemplo, existiam editores de texto, mas não processadores de texto. Ou seja, era possível escrever um texto usando *software livre*, mas não formatá-lo de uma forma agradável para ser lida. Mas com o tempo estas restrições foram desaparecendo até o dia de hoje, quando existem *softwares* livres para praticamente qualquer aplicação, tornando possível sua utilização nos mais diversos ambientes sem restrições.

Dois momentos na história do *software livre* devem ser mencionados como de grande importância para entendermos a situação atual. Em 1985, *Richard Stallman*, então trabalhando para o **MIT** (*Massachusetts Institute of Technology*) fundou a *Free Software Foundation* (**FSF**) com o objetivo de promover o desenvolvimento e uso de *software livre* e gratuito. Embora *Richard Stallman* não tenha sido o primeiro a desenvolver *software livre*, certamente foi e ainda é um dos seus maiores incentivadores. A **FSF** passou então a centralizar o desenvolvimento de uma grande quantidade de *software livre*, começando a dar corpo e personalidade ao movimento.

Em 1991 ocorreu um outro evento marcante para o *software livre*, a criação do **Linux**. Neste ano, *Linus Torvalds*, então um estudante de ciência da computação finlandês decidiu criar um sistema operacional completamente novo, e pediu ajuda na Internet. Inúmeros programadores atenderam ao chamado e em pouco tempo surgiu a primeira versão completa do Linux. Através da integração dos esforços destes dois projetos, Linux e a FSF, construiu-se uma base de *software livre* sólida e completa, que permite sua utilização de forma completa e eficiente, permitindo até mesmo a substituição completa de *software* proprietário em um grande número de situações.

3.3 Filosofia do Software Livre

O *software* livre é portanto aquele que vem com a “receita”, é aquele que ensina a pescar e não somente entrega o peixe. Mas ao se receber o *software* livre, aceita-se também um compromisso. Ao usarmos um *software* livre estamos usando o resultado do trabalho de muitas outras pessoas, que nos disponibilizam o mesmo sem a expectativa de serem remunerados. Pedem, contudo, duas retribuições. A primeira é a de que quem receba o *software* não se aproprie do mesmo, e o tranque na gaveta. Ou seja, quem usa *software* livre não pode deixar de passá-lo a outros quando solicitado. A segunda retribuição é a de que, caso o recipiente melhore o *software*, as melhorias sejam devolvidas à comunidade do *software* livre. Isto é fundamental, afinal é graças a este retorno que o *software* livre evolui e progride.

É importante notar que esta filosofia não inclui dois outros aspectos comumente confundidos com *software* livre. Em primeiro lugar, não existe a obrigatoriedade de gratuidade. *Software* livre não necessariamente é gratuito. O termo **livre** tem o sentido de **liberdade** e não de **gratuidade**. É comum o *software* livre ser gratuito, mas isto não é obrigatório, mesmo porque em diversos casos é necessária uma remuneração para que se possa desenvolver determinadas funcionalidades, como por exemplo a conexão de um *software* livre com um proprietário. O outro aspecto que não faz parte do conceito de *software* livre é o de que qualquer coisa que faça parte de um sistema baseado em *software* livre seja também *software* livre. De forma alguma existe a obrigação de uma empresa ou uma pessoa disponibilizar seus dados simplesmente porque eles executam em um sistema de *software* livre. Mais importante ainda, pode-se até mesmo desenvolver-se *softwares* e sistemas proprietários utilizando uma base de *software* livre sem violar-se o espírito (e a licença) do *software* livre. A obrigação é a de que o *software* recebido e modificações feitas ao mesmo sejam novamente disponibilizadas, mas se estas modificações não são diretamente relacionadas ao código fonte recebido, a obrigação não existe.

4 Relação de Aplicativos

O **Metasys Desktop MC** contém uma série de aplicativos, apresentados na tabela a seguir. Cada um apresenta funcionalidade específica e pode ser bastante útil para você, seja para o desenvolvimento de trabalhos ou para o seu entretenimento.

No decorrer deste manual, serão explicados os principais aplicativos que são usualmente utilizados. Estes aplicativos estão destacados nas tabelas abaixo.

Lista de Aplicativos existentes

Acessórios	
Componente	Descrição
• Autorun	Inicialização automática dos dispositivos removíveis.
• KAlarm	Despertador e alarme em horas programadas.
• KCalc	Calculadora científica.
• KEdit	Editor de textos simples.
• Kitchensync	Ferramenta de Sincronização
• Kmag	Amplificador de Tela.
• KmouseTool	Clique Automático do Mouse
• KNotes	<i>Software</i> para criação de notas para o <i>desktop</i> , do tipo Post-It.
• KTimer	Cronômetro.
• KTip	Dica Úteis

Acessórios: Comunicação	
Componente	Descrição
• Ekiga	Videoconferência
• Firefox	Navegador de Internet, similar ao MS Internet Explorer.
• Kcmdf	Dispositivos de Armazenamento.
• Kopete	Software de mensagens instantâneas para diversos serviços, similar ao MSN.
• KPPP	Discador de conexão de Internet.
• KPPPLogviewer	Visualizador de Logs do KPPP.
• Krdc	Conexões com Ambientes de Trabalho Remotos
• Krfb	<i>Software</i> que permite a visualização e controle do desktop de sua máquina.
• KSirc	Cliente de <i>chat</i> para comunicação entre usuários.
• Ktnef	Visualizador de Arquivos TNEF.
• Thunderbird Email	Cliente de <i>e-mail</i> .

Acessórios: Equipamentos Móveis	
Componente	Descrição
• Kandy	Sincronizador de dados de um celular e o computador.
• KPalmDoc	Utilitário para converter documentos para <i>Palm</i> .
• KPilot	Sincronizador de dados de um <i>palm</i> e o computador.

Acessórios: Ferramentas de Programação	
Componente	Descrição
• Cervisia	Interface para cliente CVS.
• Dicionário do KBabel	Dicionário da Ferramenta de Tradução.
• Editor de POTFiles	Ferramenta de Tradução.
• Gerenciador de Catálogos do KBabel	Gerenciador de Catálogo da Ferramenta de Tradução.
• Kate	Editor de textos avançado para programadores.
• KBugBuster	Gerenciador de Erros do KDE.
• KCachegrind	Interface para o Profile.
• KHexEdit	Editor hexadecimal.
• KImageMapEditor	Editor de Mapeamento de Imagem HTML
• KJscmd	JavaScript Konsole
• KLinkStatus	Verificador de Links.
• Kommander Editor	Ambiente gráfico de programação para o Qt.
• Kompare	Utilitário para comparação de arquivos.
• KRegExpEditor	Editor de expressões regulares.
• KUIViewer	Visualizador de Arquivos e Interface do Qt Designer.
• Quanta Plus	Ambiente para desenvolvimento Web.

Acessórios: Ferramentas de Sistema	
Componente	Descrição
• KCharSelect	Seletor de Caracteres.
• Kdf	Visualizador de Disco Livre.
• KFileReplace	Programa para Substituir Strings de Textos.
• KFloppy	Formatador de disquetes.
• KGet	<i>Software</i> para gerenciamento de <i>download</i> .
• KInfoCenter	Local central para encontrar informações sobre o sistema, tais como: memória, dispositivos, partições, interfaces de redes, etc (KInfoCenter).

Acessórios: Ferramentas de Sistema	
Componente	Descrição
• KJobViewer	Visualizador de Filas de Impressão.
• KNetworkManager	KNetworkManager
• Konqueror	Gerenciador de Arquivos
• Konsole	Terminal
• Konsole	Terminal - Modo Administrador
• Krandrtray	Utilitário para alteração da resolução da tela.
• Ksysguard	Gerenciador de Tarefas.
• Smb4K	Navegador de Rede Windows.

Acessórios: Mais Acessórios	
Componente	Descrição
• Ark	<i>Software</i> para compactação/descompactação de arquivos em vários formatos (zip, tar, lha e outros) similar ao BraZip e WinZip.
• IRKick	<i>Software</i> para controle remoto via infravermelho.
• KGpg	Utilitário para criptografia de <i>e-mails</i> e arquivos, para comunicações seguras.
• Ksig	Editor de assinaturas.
• KWallet	Utilitário para gerência de senhas.

Aplicações Gráficas	
Componente	Descrição
• DigiKam	Ferramenta de câmera digital e organizador de fotografias digitais.
• Gimp	Editor de Imagens.
• GWenview	Visualizador de Imagens.
• KolourPaint	<i>Software</i> de desenho de imagens simples, similar ao MS Paint.
• Kooka	<i>Software</i> de digitalização de imagens e reconhecimento de caracteres OCR.
• KuickShow	Editor de Show de Imagens.
• KView	<i>Software</i> para visualização de imagens.
• ShowFoto	Visualizador de Fotos

Aplicações Gráficas: Mais Aplicações Gráficas	
Componente	Descrição
• KIconEdit	Editor gráfico de ícones
• KSnapshot	Utilitário para captura de telas

Configurações do Sistema	
Componente	Descrição
• Configurar Autolog	Configuração do Tempo de Sessão.
• Data & Hora	Configuração de Data e Hora..
• Detecção de Placas de Som	Configuração de Áudio.
• Impressão	Configuração de Impressora.
• Printmgr	Gerenciador de Impressoras.
• Rede	Utilitário para configuração de conexões de redes de computadores.
• Tela	Configuração de Tela.

Configurações do Sistema: Mais Configurações do Sistema	
Componente	Descrição
• Wireless Assistant	Utilitário para configuração de redes sem fio (wireless).

Escritório	
Componente	Descrição
• Dia Diagramas	Editor de Diagramas Simples.
• Evolution	Cliente de Email.
• KMail	Cliente de Email.
• KArm	Software para apropriação de horas trabalhadas.
• KdePrintFax	Utilitário para envio de fax.
• Kdict	Dicionário.
• KGhostView	Software que mostra e imprime arquivos no formato PostScript e PDF.
• Kpdf	Software de visualização de documentos PDF, similar ao Adobe Acrobat Reader.
• OpenOffice.org Calc	Planilha eletrônica, similar ao MS Excel.
• OpenOffice.org Draw	Editor de desenhos, similar ao MS Draw.
• OpenOffice.org Impress	Editor de apresentações, similar ao MS PowerPoint.
• OpenOffice.org Math	Editor de fórmulas e funções matemáticas.

• OpenOffice.org Writer	Editor de textos, similar ao MS Word.
• Planner	Aplicativo para gestão de projetos.
• Scribus	<i>Software</i> de edição de publicações (<i>desktop publishing</i>), similar ao PageMaker.

Jogos: Arcade	
Componente	Descrição
• KAsteróides	Um clone do popular jogo Asteroids.
• KBounce	Jogo bastante interessante onde é jogado num campo, cercado por uma parede, com duas ou mais bolas que movem-se pelo campo quicando nas paredes.
• KGoldrunner	Jogo de labirinto onde você terá que derrotar os seus inimigos, apanhar todo o ouro e suba para o próximo nível.
• Kolf	O Kolf é um jogo de golfe em miniatura.
• KOvos Sujos	É um clone do jogo japonês PuyoPuyo.
• KSirtet	O KSirtet é um clone do jogo bastante popular que é o Tetris.
• KSnaleRace	Corrida de Cobras é um jogo de velocidade e agilidade que tenta comer todas as maçãs.
• KSorrisoTris	Jogo bastante parecido com o Tetris, porem os desenhos dos cubos são em forma de carinhas.
• KSpaceDuel	Duas naves voam ao redor do sol e tentam atirar uma na outra.
• KTron	O KTron é um clone simples do Tron.

Jogos: Jogos de Cartas	
Componente	Descrição
• Kpat	É um jogo de cartas altamente interessante e fácil.
• K Poker	Um pequeno jogo de pôquer.
• Tenente Skat	Jogo de cartas para dois jogadores com regras semelhantes às do jogo <i>Skat</i> , porém simplificadas.

Jogos: Jogos de Tabuleiro	
Componente	Descrição
• Atlantik	Jogo de tabuleiro parecido com Banco Imobiliário.
• KCaixa Preta	É um ótimo jogo de lógica gráfico inspirado no blackbox do emacs.
• Kenolaba	É um jogo simples de estratégia de tabuleiro que é jogado por duas pessoas.
• KGamão	Ele suporta os jogos de gamão com outros jogadores, assim como contra outros mecanismos por computador.
• KMahjongg	É um jogo onde deve achar peças iguais.
• KReversi	É um jogo simples de estratégia para um jogador.
• KWin4	O objetivo do jogo é conseguir alinhar quatro peças adjacentes da sua cor numa linha, coluna ou numa diagonal.

Jogos: Jogos de Tabuleiro	
Componente	Descrição
ShiSen-Sho	O objetivo do jogo é remover todas as peças do campo.

Jogos: Táticas & Estratégicas	
Componente	Descrição
KAtômico	É um pequeno jogo que parece com Sokoban.
Kbatalha Naval	Jogo com suporte a rede do famoso jogo Batalha Naval.
KBoxPush	Jogo de KboxPush.
KConquista	Jogo de Estratégia Galáctico.
Klicket	Jogo de estratégia para o KDE.
KLinhas de Cores	É um pequeno jogo que poderá diverti-lo desde 3 minutos até 6 dias.
KMinas	É a versão para o KDE do jogo clássico do Campo Minado.
KSaltandoCubo	É um jogo tático simples que você poderá jogar contra um amigo ou contra o computador.
Mesmo Jogo	Jogo para apagar bolas agrupadas com cores iguais.

Jogos	
Componente	Descrição
Homem-Batata	É um jogo para crianças pequenas onde é possível brincar com a aparência de uma batata.

Multimídia	
Componente	Descrição
AmaroK	Tocador de arquivos de áudio integrado com a Internet e que possibilita a conexão com iPod e outros dispositivos.
Audacity	<i>Software</i> para edição de áudio em diversos formatos (AUP, WAV, AIFF, MP3 etc), similar Sound Forge.
Extrator de CD's Sound Juicer	Extrator de CD.
K3b	<i>Software</i> para gravação de CD e DVD, de áudio e de dados, similar ao Nero Burning.
KAudioCreator	<i>Software</i> para criação de áudio, cópia de faixas de CD (rip).
Kaffeine	Tocador de Multimídia.
KMix	Utilitário para alteração de volume e configurações da placa de áudio.
KRec	Utilitário para gravação de sons.
KsCD	Tocador (player) de CD de áudio.
SMPlayer	Tocador Multimídia.

Preferências	
Componente	Descrição
Assistente de Configuração para a Área de Trabalho	Aplicativo que auxilia na configuração da área de trabalho do computador.
Configurar o Pannel	Utilitário para configurações da tela, tais como sua aparência, <i>menus</i> , barra de tarefas e outros.
KControl	Conjunto de utilitários para configuração do sistema operacional.
Kmenu Edit	Utilitário para a edição dos <i>menus</i> do sistema operacional, permitindo acrescentar <i>menus</i> , informar os aplicativos que serão chamados a partir dos mesmos e outras tarefas.

5 Acessando o Metasys Desktop MC pela Primeira Vez

5.1 Tela de Login e Senha

A tela inicial do Metasys Desktop MC contém as informações de acesso ao sistema. Este acesso só é permitido com o **Nome do usuário** e a **Senha** do usuário. Estes dois campos são extremamente importantes; sem eles não há como entrar no sistema. Veja na figura abaixo a tela de **Login** do sistema:



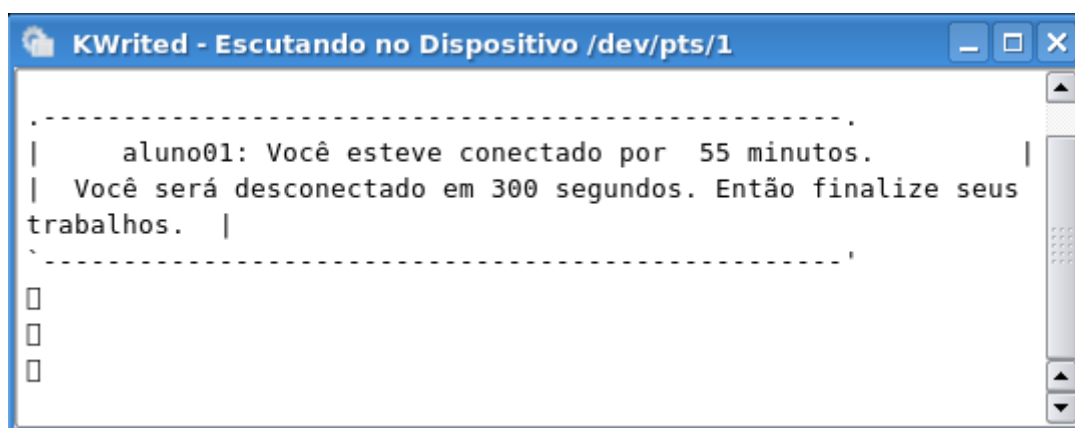
A tela de login do Metasys Desktop MC apresenta o seguinte layout:

- Ministério das Comunicações**: Título principal no topo em uma barra amarela.
- Mapa do Brasil**: Imagem de fundo com o mapa do Brasil e uma torre de transmissão.
- Satélite**: Ilustração de um satélite em órbita.
- Formulário de Login**: Campos para "Nome do usuário:" e "Senha:" em uma barra amarela.
- Telecentro Comunitário**: Título principal em letras grandes e coloridas.
- Programa Inclusão Digital**: Subtítulo abaixo do título principal.
- SERVIÇO FEDERAL GRATUITO**: Texto no centro da tela.
- BRASIL UM PAÍS DE TODOS**: Logotipo do Brasil no canto inferior direito.
- Barra de Sessão**: Barra amarela no rodapé com o texto "Tipo de Sessão: System".

Ao digitar o **Login** e a **Senha** corretamente, você estará apto a conhecer mais a fundo o sistema **Metasys Desktop MC** e seus principais aplicativos. Veja na figura abaixo a tela inicial do sistema:

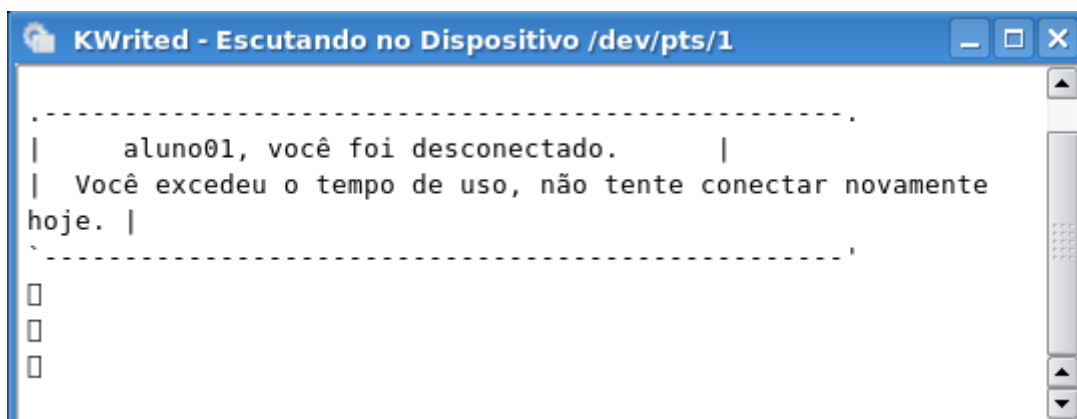


Conforme previamente configurado no servidor, você disporá de uma hora para acessar as funcionalidades do sistema. Este tempo poderá ser alterado pelo administrador do sistema de acordo com a necessidade do Telecentro. Nesta configuração, quando você estiver conectado ao sistema por 55 minutos, uma mensagem será exibida indicando o encerramento de sua conexão em 5 minutos. Após a desconexão, todos os arquivos serão perdidos e os programas fechados sem nenhuma possibilidade de recuperação dos dados, então é de extrema importância salvar em um dispositivo removível (pendrives, disquetes, ...) os documentos e arquivos manipulados durante a permanência no sistema antes de finalizar o tempo de uso. A mensagem é mostrada na figura a seguir:



Cinco minutos após esta mensagem ter sido exibida, você será desconectado do sistema.

Caso você tente acessar novamente o **Metasys Desktop MC** com o mesmo **Login** e **Senha**, o sistema será carregado e uma nova mensagem será exibida informando que você excedeu o tempo de uso e em seguida será desconectado.



Se mesmo assim você tentar acessar o sistema com o mesmo **Login** e **Senha**, você será automaticamente desconectado e o **Login** utilizado será bloqueado por uma hora. Somente depois que exceder esse tempo, o **Login** estará apto a ser utilizado novamente.

5.2 Menu MS

Através do **Menu MS** é que se acessa os principais aplicativos do sistema. Este *menu* é subdividido em vários *sub-menus*. Por exemplo, no *menu* **Aplicações Gráficas**, encontra-se os principais aplicativos gráficos como: editor de imagens simples, editor de imagens vetoriais, organizador de fotos, capturador de telas, etc.



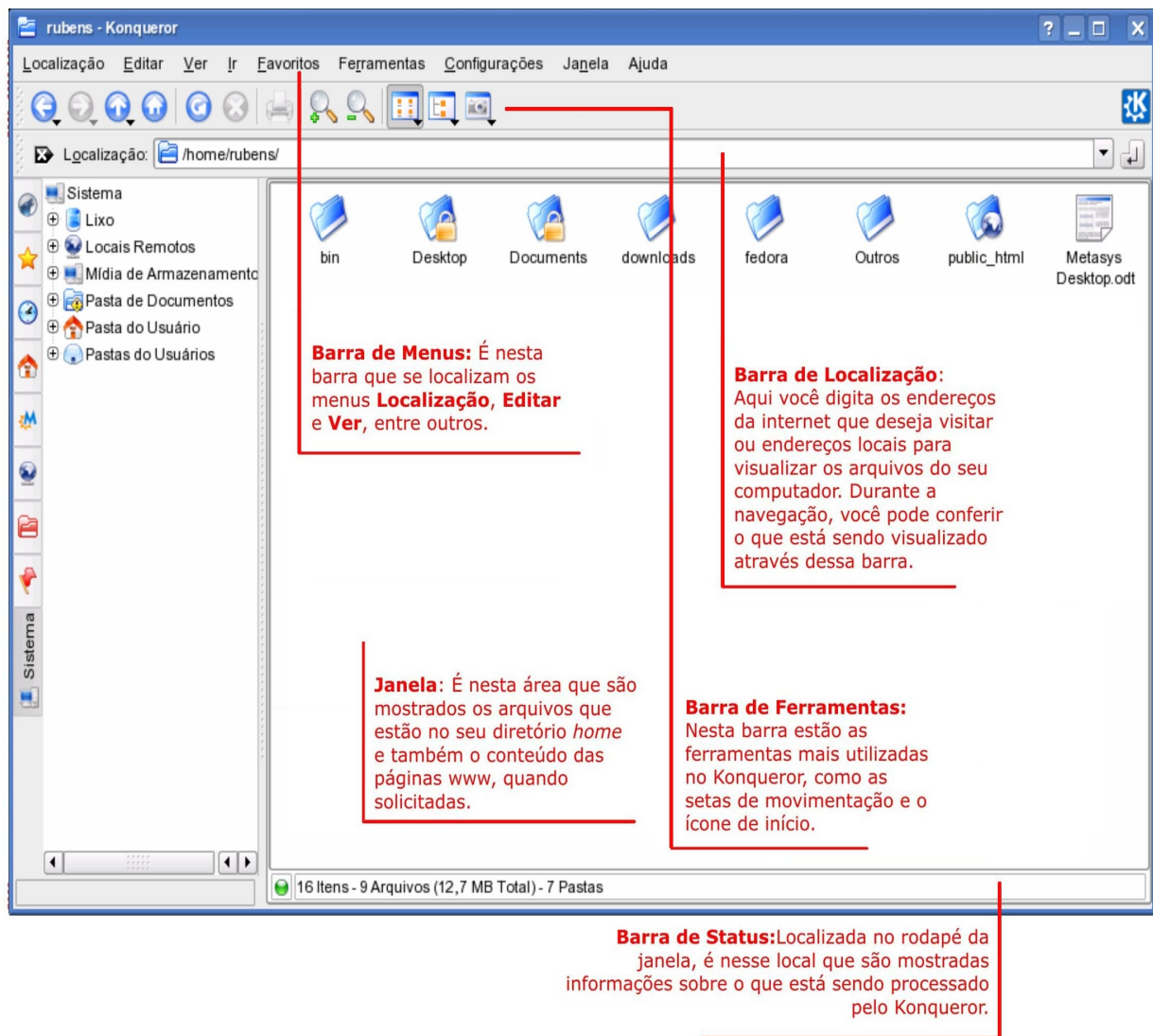
6 Organizando Arquivos e Pastas no Konqueror

6.1 O konqueror

A principal função de um gerenciador de arquivos é, como o próprio nome diz, gerenciar a apresentação dos arquivos e pastas de forma a organizar todos os documentos pessoais e do sistema. O gerenciador de arquivos interage com o sistema de forma mais amigável possível.

6.2 Utilizando os Arquivos Pessoais

Konqueror é uma aplicação extremamente versátil, uma vez que integra as funções de navegador Internet, gerenciador de arquivos, entre outros. Você pode ver a janela inicial do **Konqueror** na figura abaixo.



O **Konqueror** funciona como um gerenciador de arquivos e navegador Internet. Nos atalhos do Painel de Controle, você tem um ícone em forma de uma casa. Clique neste ícone para abrir o **Konqueror** na forma de Gerenciador de arquivos.

Para alternar entre o modo "navegador" e "gerenciador de arquivos" do **Konqueror**, clique em:

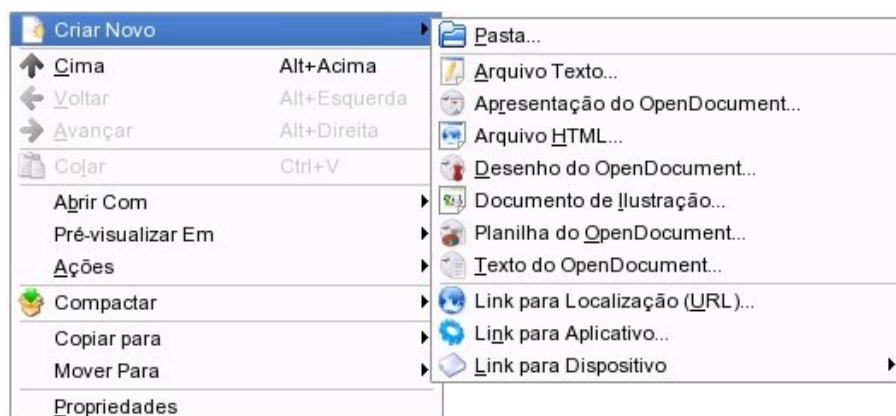
Configurações → **Carregar Perfil de Visão** → **Gerenciamento de arquivos / Navegação web**.

A única diferença entre os modos são os botões otimizados para cada caso.

6.3 Criando pastas com o Konqueror

A seguir será explicado como criar uma nova pasta, dentro da pasta atual.

Inicialmente, clique com o botão direito na área livre à direita da tela e surgirá o seguinte menu:



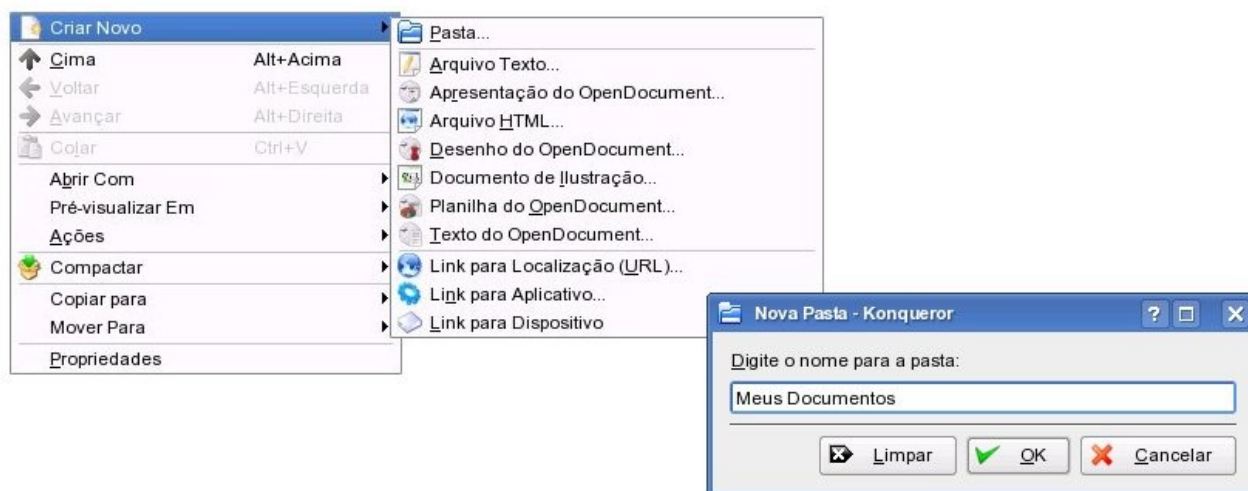
Escolha a opção:

Criar Novo → Pasta

A seguir indique o nome da pasta que será criada: “Meus Documentos” (note que há diferença entre maiúsculas de minúsculas). Surgirá então o ícone da pasta “Meus Documentos” no painel direito do **Konqueror**.

Para entrar na pasta recém-criada (neste caso, a pasta “Meus Documentos”), basta dar um duplo clique sobre ela.

Este procedimento está ilustrado na figura a seguir.



6.4 Criando e abrindo arquivos com o Konqueror

Da mesma forma, que você criou a pasta “Meus Documentos”, através do mesmo “menu” você pode também criar arquivos em branco, onde seu conteúdo poderá ser adicionado posteriormente. Para criar um arquivo texto dentro da pasta “Meus Documentos” criada anteriormente, basta dar um duplo clique com o botão esquerdo do *mouse* sobre a pasta “Meus Documentos”, e então com o botão direito do *mouse* escolha a opção:

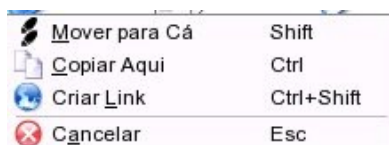
Criar Novo → Arquivo → Arquivo de Texto...

Digite o nome do arquivo a ser criado na tela que se abre e clique em **OK** e o arquivo estará criado.

Para visualizar algum tipo de arquivo conhecido basta clicar duas vezes sobre o ícone.

Tente utilizar o recurso de arrastar e soltar para movimentar o arquivo que foi criado. Primeiro, crie um diretório com o nome de “segundo” dentro da pasta “Meus Documentos”. Você pode modificar o nome dos diretórios, o importante é perceber que essa nova pasta indica o segundo nível dentro da sua árvore

de pastas. Agora, clique com o botão esquerdo do *mouse* sobre o arquivo texto e arraste-o até o ícone da pasta "segundo". Surgirá um menu, permitindo que você escolha uma das opções: **Mover para Cá / Copiar Aqui / Criar Link / Cancelar**, como na figura abaixo:



6.5 Excluindo arquivos com o Konqueror

O **Konqueror** fornece duas formas de remover um arquivo:

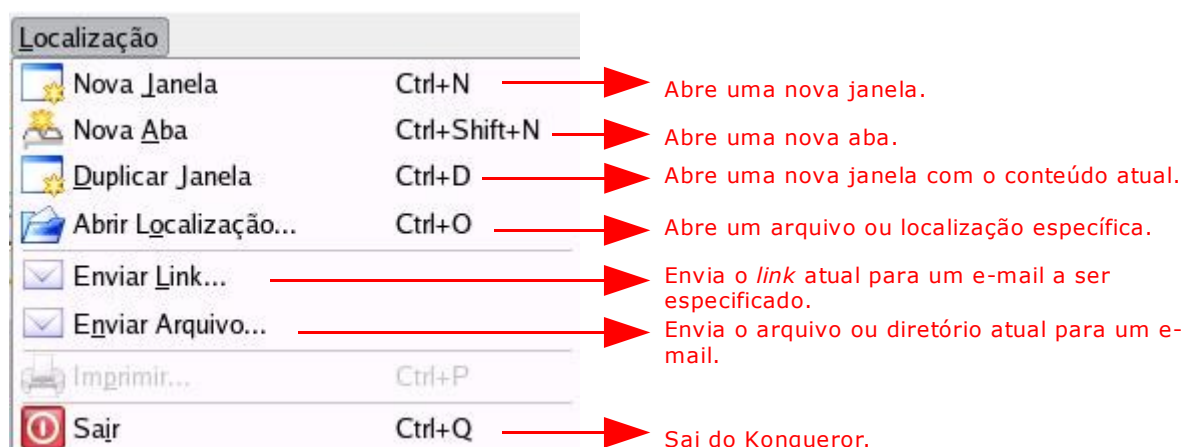
- Movendo-o para a lixeira, podendo restaurá-lo posteriormente, ou
- Excluindo-o definitivamente.

As teclas de atalho associadas a essas funções são as seguintes:

- Mover os arquivos para a lixeira: **Del**
- Apagar os arquivos definitivamente: **Shift + Del**.

6.6 Funcionalidades básicas da Barra de Menus

Agora que você já conhece algumas das opções existentes no **Konqueror** na forma de arquivos pessoais, a seguir serão ilustrados o menu **Localização** e **Editar** da barra de menus pois apresentam as funcionalidades básicas.



Nova Janela – abre uma nova janela.

Nova Aba – abre uma nova aba.

Duplicar Janela – abre uma nova janela como o conteúdo atual.

Abrir Localização – abre um arquivo ou localização específica.

Enviar Link – envia o link atual para um e-mail a ser especificado.

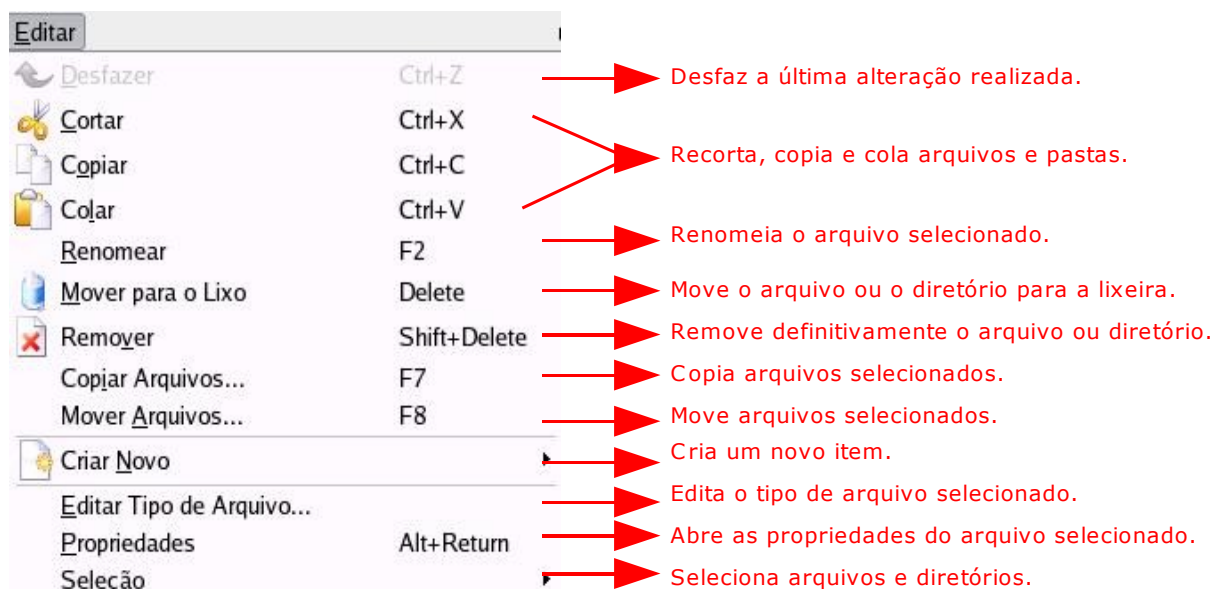
Enviar Arquivo – envia o arquivo ou diretório atual para um e-mail.

Imprimir – Imprime o conteúdo atual do **Konqueror**.

Abrir como Cervisia – Interface para cliente CVS – abre o arquivo ou diretório com suporte ao CVS.

Trabalhar Off-line – opção de trabalhar off-line.

Sair – Sai do **Konqueror**.



Desfazer – Desfaz a última alteração realizada.

Cortar – recorta arquivos e pastas.

Copiar – copia arquivos e pastas

Colar – cola arquivos e pastas.

Renomear – renomeia o arquivo selecionado

Mover para o Lixo – Move o arquivo ou diretório para a lixeira

Remover – remove definitivamente o arquivo ou diretório selecionado

Copiar arquivos – copia os arquivos selecionados

Mover arquivos – Move arquivos selecionados.

Criar novo – criar novo...

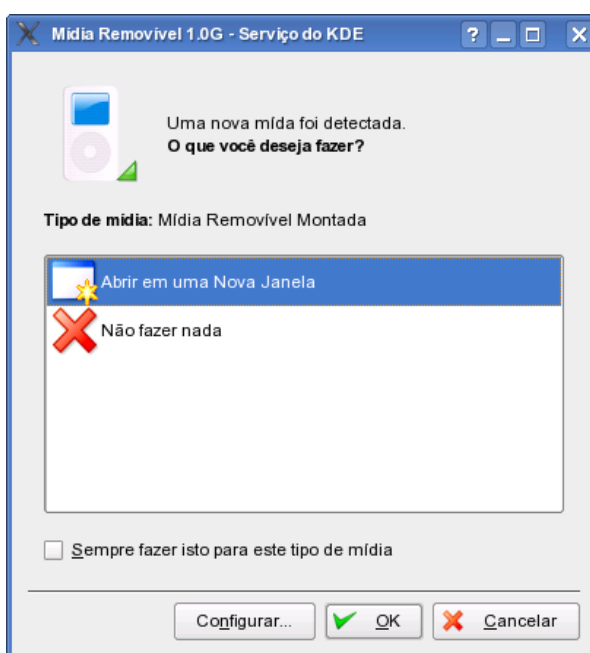
Editar tipo de arquivo – edita o tipo de arquivo selecionado.

Propriedades – propriedades do arquivo selecionado.

Seleção – seleciona arquivos e diretórios.

7 Acessando Dispositivos de CDRom, Disquete e Pen Drive

O Metasys já possui um avançado recurso de reconhecimento automático dos dispositivos comumente utilizados, como DVD, VCD, CD e *iPod*. Ao colocar um CD de música no dispositivo, automaticamente o sistema reconhece a montagem desta mídia e surge uma tela informativa indicando qual o aplicativo você deseja utilizar para acessar a mídia. Veja os exemplos nas figuras a seguir:



7.1 Acessando os dispositivos de armazenamento

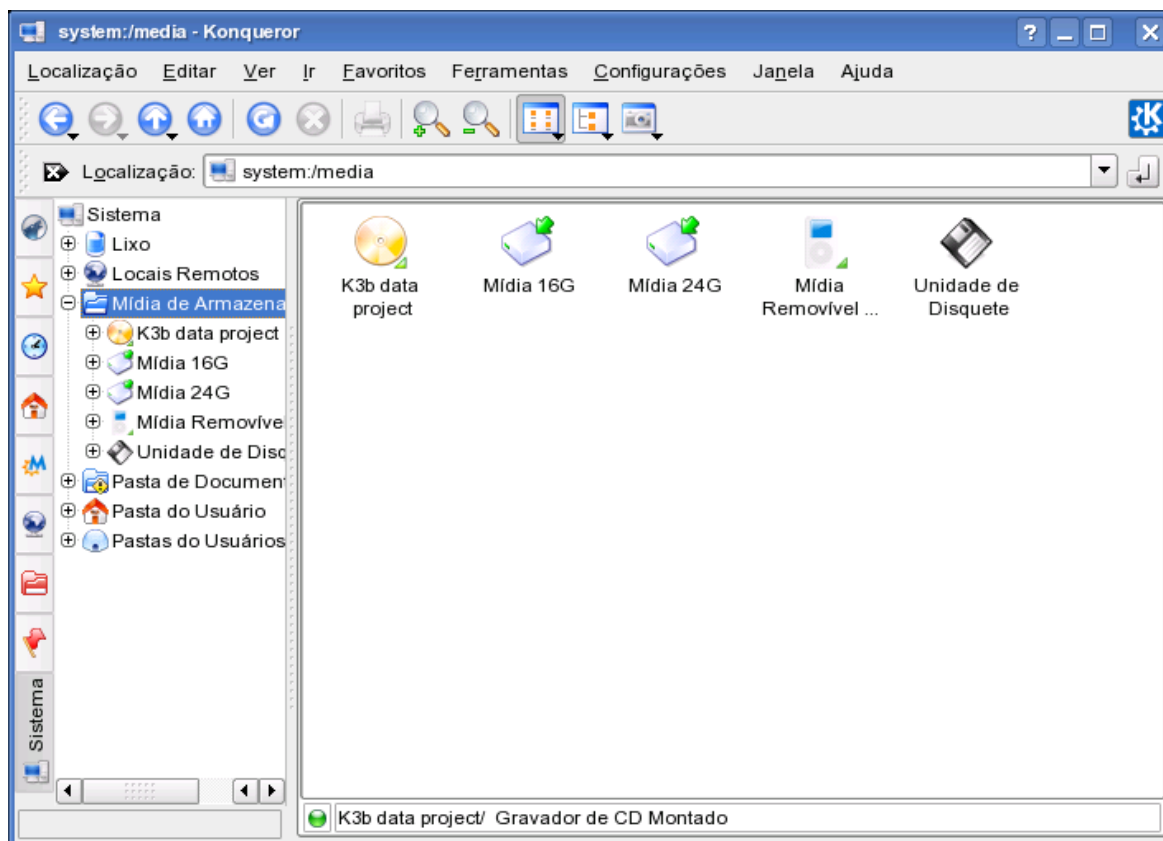
O acesso ao dispositivo de CDRom é bastante fácil. Veja como:

Insira o CD no dispositivo;

Clique em: **Menu MS** ↳ **Meu Sistema** ↳ **Mídia de Armazenamento**;

Clique no ícone do dispositivo desejado será exibido automaticamente o seu conteúdo;

Para retirar a mídia (CD, DVD, VCD, iPod e Disquete), primeiro feche o aplicativo que estiver executando a mídia, em seguida retire a mídia.



8 Compactando e Descompactando Arquivos e Pastas

Hoje em dia com a praticidade da utilização da Internet como meio de comunicação, tornou-se uma ótima forma de enviar vários arquivos e pastas em um único pacote compactado, além da possibilidade de armazenar seus documentos nos *e-mails* pessoais em forma de *backup*.

Hoje em dia com a praticidade da utilização da Internet como meio de comunicação, tornou-se uma ótima forma de enviar vários arquivos e pastas em um único pacote compactado, além da possibilidade de armazenar seus documentos nos *e-mails* pessoais em forma de *backup*.

No **Metasys** o aplicativo padrão utilizado para compactar e descompactar arquivos e pastas é o Ark.

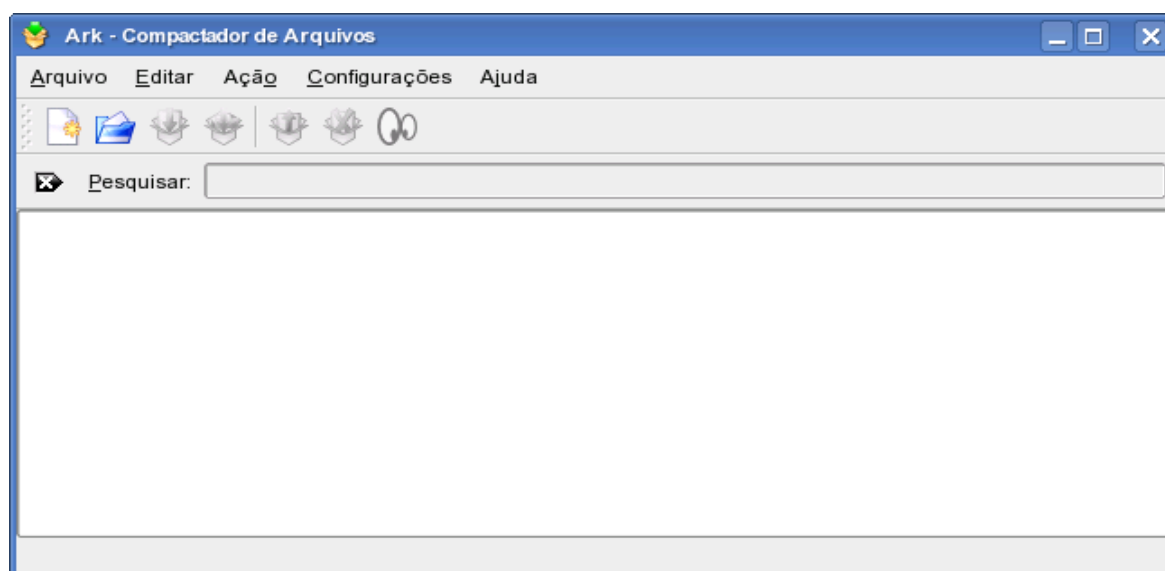
8.1 Ark

8.1.1 Acessando o Ark

Para iniciar o **Ark** clique em:

Botão MS ↳ **Acessórios** ↳ **Mais Acessórios** ↳ **Ark**

E abrirá a tela inicial do **Ark**, como na figura abaixo:



8.1.2 Compactando arquivos e pastas

A compactação de arquivos é feita de forma bastante simples, veja os passos:

Primeiramente clique no ícone **Novo**  ou através do menu:

Arquivo ↳ **Novo**

Aparecerá uma janela de localização onde o arquivo compactado deverá ser armazenado. No item **Localização** digite o nome para o arquivo compactado, em seguida, escolha o tipo de **Filtro de Compactação**, geralmente utilizamos o **.Zip** ou o **.Tar.gz**. e clique em **Salvar**.

Com o arquivo compactado já criado basta adicionar arquivos e pastas desejados, veja como:

- Para adicionar arquivos, clique no botão **Adicionar Arquivos** , ou através do menu:

Ação ↳ **Adicionar Arquivos**

- Para adicionar pastas, clique em **Adicionar Pastas** , ou através do menu:

Ação ↳ **Adicionar Pastas**

Para remover algum arquivo adicionado:

- Clique primeiramente no item desejado e em seguida no botão **Excluir** , ou através do menu:

Ação ↳ **Excluir**

Para visualizar algum arquivo dentro do pacote compactado:

- Clique primeiramente no item desejado e em seguida no botão **Ver** , ou através do menu:

Ação ↳ **Ver**

8.1.3 Descompactando arquivos compactados

A descompactação de arquivos compactados é feita de forma bastante simples, veja os passos:

Primeiramente clique no ícone **Abrir**  ou através do menu:

Arquivo ↳ **Abrir**

Aparecerá uma janela contendo todos os arquivos pessoais, procure o arquivo compactado desejado e clique no botão **Abrir**.

Com o arquivo compactado já aberto basta então extrair todo o conteúdo apresentado para algum lugar na sua pasta pessoal. Para extrair, siga os passos:

- Clique no botão **Extrair** , ou através do menu:

Ação ↳ **Extrair**

Aparecerá uma janela contendo todos os arquivos pessoais, procure o local onde será extraído o conteúdo do arquivo compactado e em seguida confirme no campo "Arquivos a serem extraídos", se a opção **Todos** estiver marcada, em seguida clique no botão **Ok**.

9 Conectando à Internet

Além de serviços tradicionais, que ligam seu computador à rede por telefone, começam a surgir novas tecnologias, mais velozes, permitindo o acesso por cabo (o mesmo da TV) ou satélite. Tem também a opção de Internet em banda larga, que utiliza a linha telefônica mas sua linha fica completamente livre para uso. Neste caso utiliza-se um modem que aumenta a capacidade da sua linha de telefone, permitindo a transmissão simultânea de voz e dados.

9.1 Configurando sua conexão

A seguir será explicado como criar uma conexão com a Internet pelo telefone com um provedor de acesso, utilizando o **KPPP**. Este aplicativo é um discador muito fácil de se usar, além de apresentar os resultados de uma maneira simples de ser entendida. Antes de realizar a conexão, deve-se lembrar que o modem deve estar corretamente instalado e configurado em seu computador.

9.1.1 Conectando através das contas IG, YAHOO ou IBEST

Você poderá optar por utilizar algum dos provedores gratuitos que já estão configurados no **KPPP** (*Ig*, *Yahoo* ou *Ibest*) para acessar a Internet.

Para conectar-se à Internet através de algum destes provedores, basta acessar o **KPPP** pelo *menu*:

Menu MS ↳ **Aplicações** ↳ **Acessórios** ↳ **Comunicação** ↳ **KPPP**

Selecione o provedor que deseja utilizar, no campo **Conectar a** e digite no campo **ID de Login** o seu nome de usuário (escolhido quando você assinou o provedor) e no campo **Senha** a senha de sua conta (também escolhida no momento da assinatura do provedor). A seguir, clique no botão **Conectar** para iniciar a discagem.

Se você ainda não tiver uma conta cadastrada em um destes provedores, basta escolher um usuário e uma senha ainda não cadastrados nos campos **ID de Login** e **Senha**. Após você clicar no botão **Conectar**, ao terminar a discagem, ou seja, ao entrar na Internet pela primeira vez, você acessa o *site* do provedor que escolheu no campo **Conectar a** e cadastra um usuário e uma senha. Se você não fizer isto não conseguirá navegar na Internet. E das próximas vezes que você for conectar-se à Internet utilize o usuário e a senha que você cadastrou.

9.1.2 Conectando na Internet usando qualquer provedor

Você precisa ter os seguintes dados de seu provedor de acesso:

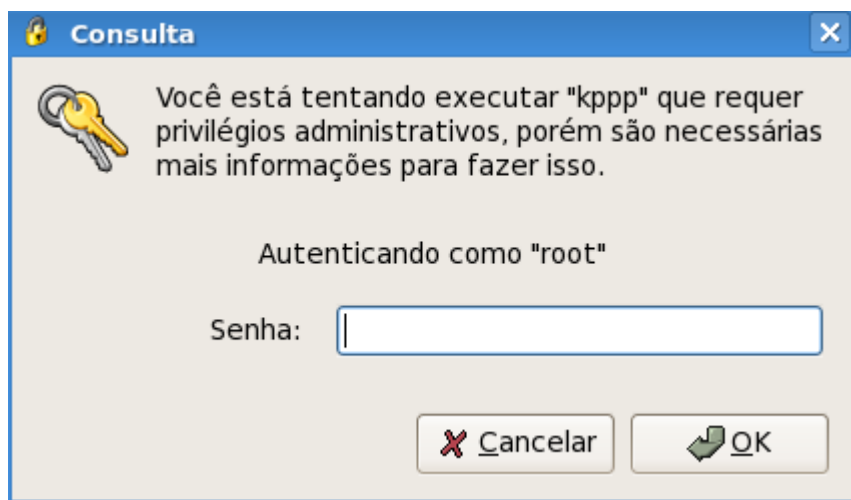
- Número do telefone de acesso;
- Tipo de Autenticação;
- Nome do Domínio do Provedor (exemplo: provedor.com.br);
- Número IP do(s) servidor(es) de DNS;
- Nome de usuário no provedor;
- Senha do usuário no provedor.

Para que seja mais fácil você entender como criar uma nova conta de acesso à Internet, mostraremos um exemplo de criação de uma conta utilizando o provedor **Ig**. Você pode optar por qualquer outro provedor, desde que tenha todos os dados deste provedor, já que são necessários para criação da conta.

Execute o **KPPP** acessando-o pelo *menu*:

Menu MS ↳ **Aplicações** ↳ **Acessórios** ↳ **Comunicação** ↳ **KPPP**

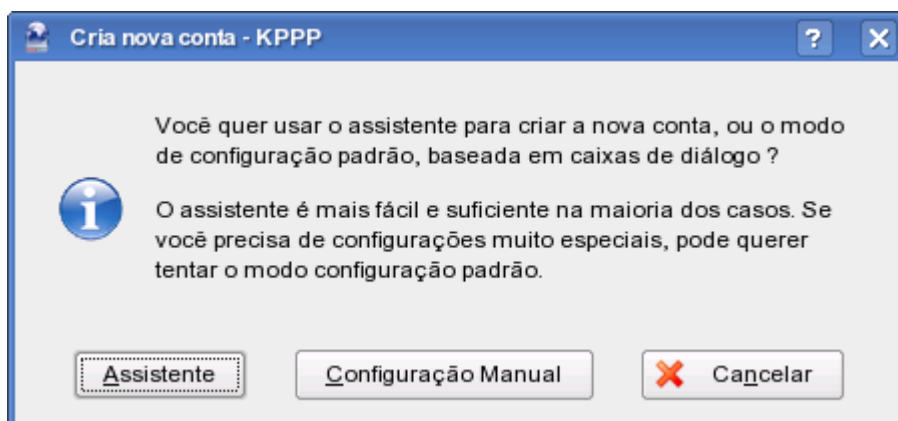
A seguinte tela será exibida:



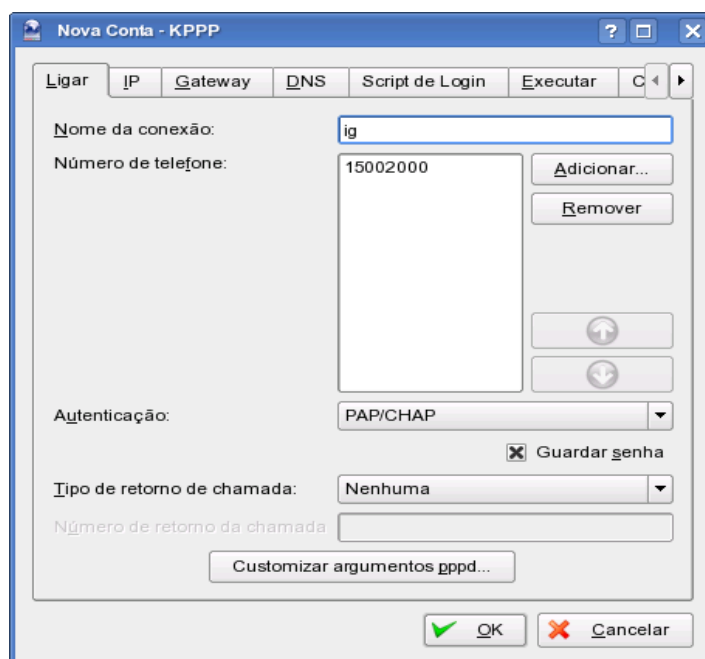
Informe a senha de **root** do sistema e clique no botão **OK**.

E então a janela inicial do KPPP, se abre.

Nesta tela, clique em **Configurar...**, e na aba **Contas**, clique no botão **Nova**. E então surgirá a tela como ilustrada na figura abaixo.



Clique em **Configuração Manual** e a tela a seguir se abrirá.



No campo **Nome da Conexão**, você deve colocar um nome que identifique a conta, como por exemplo, "ig". Em seguida, clique em **Adicionar** para incluir o número do telefone do provedor. Você pode inserir vários números de telefone separados por dois pontos (:), e o **KPPP** tentará discar esses números na

seqüência, até encontrar um que não esteja ocupado. No nosso exemplo, o campo **Nome da conexão** foi preenchido com "ig", no campo **Número de telefone** foi adicionado o número "15002000", no campo **Autenticação** foi selecionada a opção "PAP/CHAP" e a opção "Guardar senha" foi marcada.

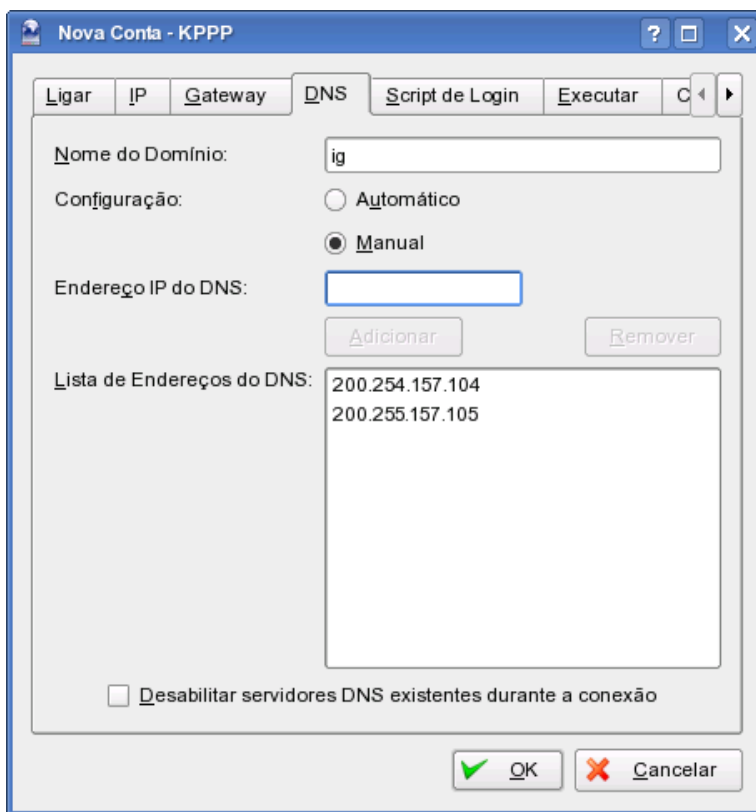
 **Dica:** Atenção o número do telefone exibido neste manual é meramente explicativo, para saber o número que você deverá colocar, verifique com o provedor referente a sua localidade.

Obs.: Agora clique na aba **IP** e selecione a opção "Endereço IP Dinâmico". Desmarque a opção "Auto-configurar nome da *host* a partir deste IP".

Na aba **Gateway**, caso haja alguma informação de seu provedor sobre o número IP do *gateway* você deve preenchê-la, selecionando "Gateway Estático" e incluindo o número IP correspondente. Caso contrário, verifique se a opção "Gateway Padrão" está selecionada. Selecione também a opção "Atribui a rota padrão para este gateway" e siga para a próxima aba. Para o nosso exemplo, foi selecionada a opção "Gateway Padrão" e marcada a opção "Atribui a rota padrão para este gateway".

Informe na aba **DNS** o nome do domínio do provedor e o número de DNS do servidor de seu provedor. Geralmente você encontra esta informação no *site* ou atendimento *online* do seu provedor ou ainda através do suporte por telefone.

Para o nosso exemplo, na aba **DNS**, o campo **Nome do domínio** deverá ser preenchido com "ig.com.br". No campo **Configuração** você deverá selecionar a opção "Manual" e adicionar os números "200.225.157.104" e "200.225.157.105" no campo **Endereço IP do DNS**. E a opção "Desabilitar servidores DNS existentes durante a conexão" deverá ser desmarcada.



Assim que você adicionar o nome do domínio e o endereço IP do DNS, o botão **Adicionar** ficará disponível; clique nele para adicionar o número IP à lista de servidores DNS.

Caso deseje, na aba **Executar** você pode definir quais programas deseja executar em certos momentos da conexão, como:

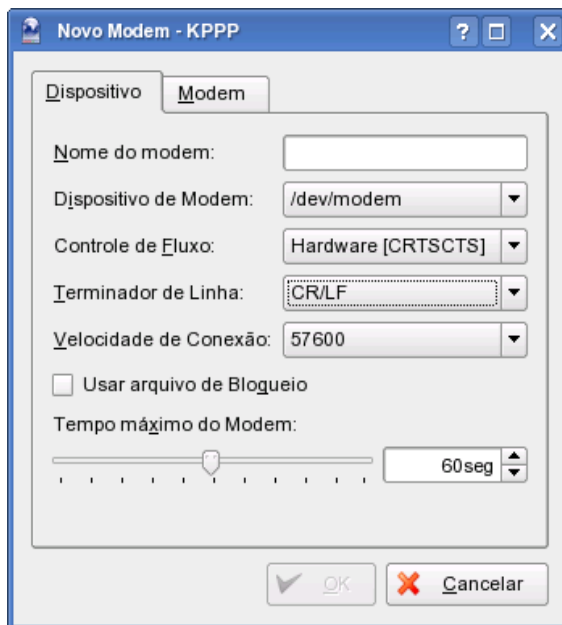
- 1) Antes de Conectar.
- 2) Ao Conectar.

3) Antes de Desconectar.

4) Após Desconectar.

Depois de preencher todas as informações sobre a conta, clique em **OK**.

O próximo passo consiste em especificar onde se encontra o dispositivo do modem e testar se este está funcionando corretamente. Para isto, clique na aba **Dispositivo**. Em **Dispositivo de Modem** selecione a opção “/dev/modem” e em **Velocidade de Ligação**, selecione a velocidade de acordo com a velocidade de seu modem (normalmente 57600 ou 115200). Para o nosso exemplo, foi selecionada a opção “Hardware [CRTSCTS]” no campo **Controle de Fluxo**, a opção “CR/LF” no campo **Terminador de Linha**, e a opção “Usar arquivo de Bloqueio” foi desmarcada.



A seguir, acesse a aba **Modem**, e clique no botão **Comandos do Modem**, onde você pode configurar informações sobre sua linha. Clique no campo **String de Discagem** e digite “ATDP” caso sua linha seja de pulso, ou “ATDT” caso sua linha disque no tipo tom; e após entrar com estas informações clique em **OK** para finalizar a configuração do tipo da discagem. Para o nosso exemplo o campo **String de Discagem** foi preenchido com “ATDT”.

Para verificar se a configuração do modem está correta, clique em **Perguntar ao Modem**, na aba **Modem**. Surgirá então uma janela com as configurações do modem, caso ele seja detectado corretamente, e então está finalizada a configuração da sua conexão com o **KPPP**. Para conectar-se à Internet, basta acessar o KPPP pelo *menu*, selecionar a conta em que deseja se conectar, e digitar no campo **ID de Login** o seu nome de usuário (escolhido quando você assinou o provedor) e no campo **Senha** a senha de sua conta (também escolhida no momento da assinatura do provedor). A seguir, clique no botão **Conectar** para iniciar a discagem.

A criação de uma conta para conexão à Internet utilizando o provedor gratuito *Ig* foi utilizado no nosso exemplo, somente para facilitar o entendimento, ilustrando o processo de criação de uma conta qualquer. Mas caso você queira se conectar utilizando o provedor gratuito, ilustrado no nosso exemplo, basta você selecionar a conta *Ig* já existente no **KPPP**. Você precisará apenas acessar o site “www.ig.com.br” e cadastrar-se, criando um usuário e definindo uma senha.

Na criação de uma nova conta, diferentes das já existentes no **KPPP** (*Yahoo*, *Ig* e *Ibest*), se você ainda não se cadastrou no respectivo *site* do provedor de acesso, basta que você entre pela primeira vez com um usuário e senha qualquer no **KPPP**. E assim que terminar a discagem, ou seja, assim que você entra na Internet, acesse o respectivo *site* do provedor para se cadastrar, criando um usuário e uma senha.

Pronto! Agora você já pode acessar a Internet.

9.2 Navegador de Internet Mozilla Firefox

O **Firefox** é um navegador desenvolvido pela **Mozilla Foundation** e pode ser descrito pelas suas principais qualidades: segurança, navegação, customização.

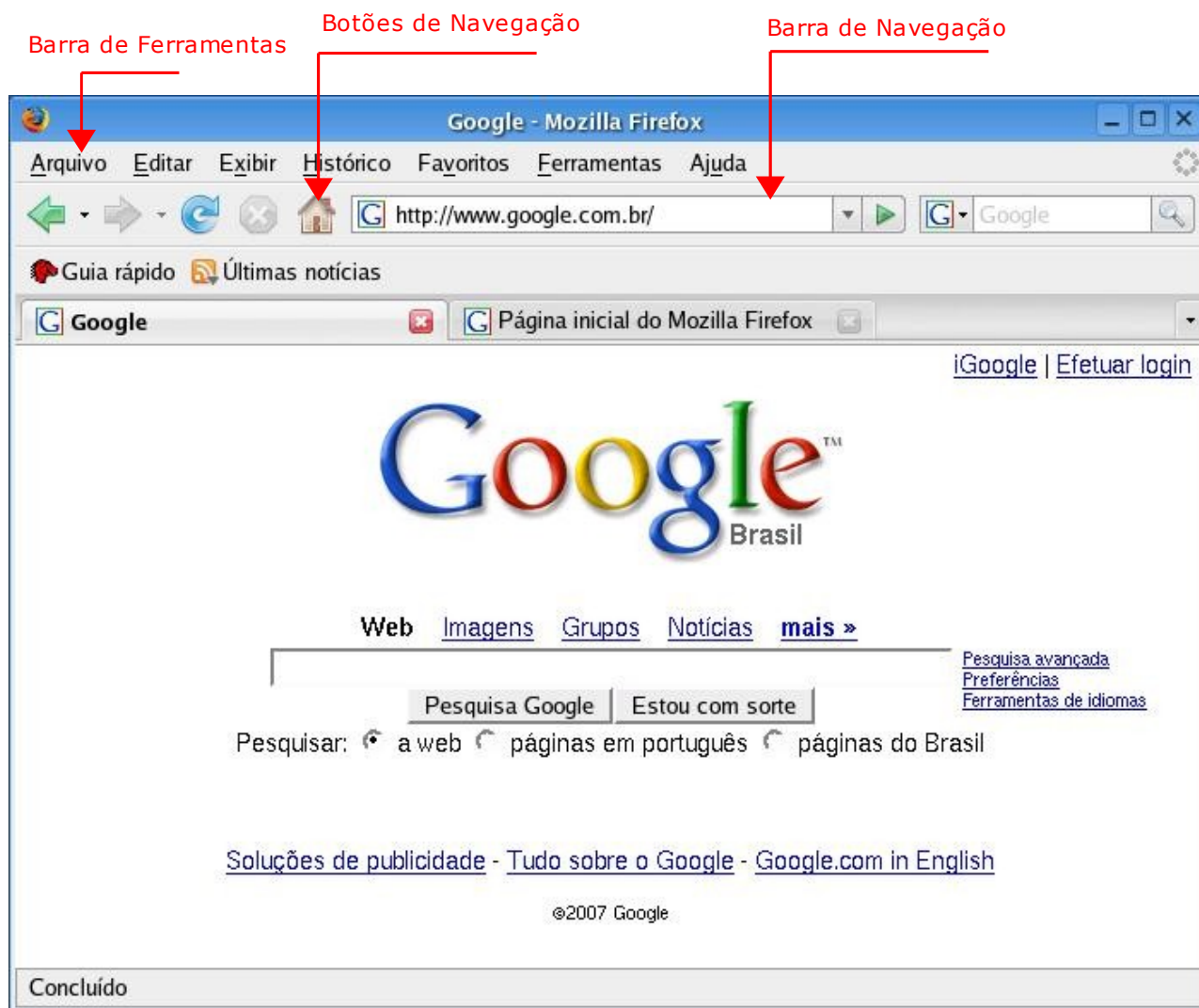
Com o Firefox você pode facilmente acessar seus *sites* sem se preocupar com *spywares* e *pop-ups* incômodos, e com algumas extensões é possível bloquear *banners* que apenas poluem a visualização de um *site*. O Firefox assim possibilita uma navegação limpa, podendo até mesmo lhe dar a opção de liberar os *pop-ups* de um determinado *site* ou não. Você escolhe!

9.2.1 Principais características do Firefox

- **Bloqueador de *pop-ups*:** Barre as incômodas janelas *pop-up* com o bloqueador embutido do Firefox. Com esse bloqueador fique livre daquelas janelinhas que incomodam e carregam a conexão, você ainda pode definir se essas janelas aparecem e como elas irão aparecer (com *menu*, sem *menu*, e outras opções).
- **Navegação em abas:** Abra várias páginas em uma mesma janela. Abrindo os *links* em segundo plano eles já estarão carregados quando você for ler. Este é um ponto muito forte e prazeroso, pois assim você tem seu *desktop* limpo para utilizar outros aplicativos e não se perder com as janelas abertas.
- **Privacidade e segurança:** Projetado com a sua segurança em mente, o Firefox mantém o seu computador longe de *spywares*, pois não carrega os perigosos controles *ActiveX*. Um conjunto completo de ferramentas de privacidade mantém a sua atividade *online* só com você.
- **Pesquisa inteligente:** O campo de pesquisa está à direita da barra de ferramentas e abre direto os resultados. Faça suas pesquisas diretamente dos mais conhecidos buscadores tanto os internacionais como os nacionais.
- **Favoritos dinâmicos:** A integração RSS permite que você fique sabendo das atualizações e últimas notícias dos seus *sites* preferidos. Assim você pode determinar se visita ou não o *site* de acordo com a "notícia" apresentada.

9.2.2 Conhecendo os componentes do Firefox

Usar o Firefox é intuitivo e certamente você será capaz de usar o navegador sem dificuldades. Os principais componentes desta tela estão indicados na figura. Uma visão mais detalhada de cada um destes componentes será apresentada a seguir.



9.2.3 Utilizando a Barra de Ferramentas do Firefox

Na Barra de Ferramentas temos opções variadas para o uso do Firefox. Para acionar uma destas opções você poderá utilizar o *mouse*, bastando selecionar a opção com o ponteiro do *mouse*, em seguida clique com o botão direito ou esquerdo do *mouse*, conforme estiver configurado. Ou ainda, em alguns casos, você poderá utilizar o teclado, e fazendo a combinação de teclas indicadas em cada opção. Nos casos em que não tiver uma combinação de teclas indicadas, para acionar esta opção, basta pressionar a tecla **Alt** juntamente com a tecla referente a letra sublinhada na opção. Por exemplo, para acionar: **Arquivo** → **Nova Janela**. Basta pressionar juntamente as teclas **Alt + A**, para abrir a aba **Arquivo**, e logo após, pressionar juntamente as teclas **Ctrl + N**, para abrir uma nova janela.

A seguir serão explicadas as funcionalidades de cada uma destas opções.

- Para localizar alguma palavra ou expressão no *site*, basta acessar o menu:

Editar → **Localizar** / **Localizar Próxima**

- Para fechar, basta clicar no X vermelho no lado esquerdo. A barra ilustrada a seguir, aparece no lado inferior da tela.



Para acessar as configurações do navegador, basta acessar o menu:

Editar → **Preferências**

Para que o navegador seja exibido em tela cheia, basta clicar em:

Exibir → **Tela Inteira**

9.2.4 Visualizando os últimos sites acessados

O menu **Histórico** da barra de ferramentas, contém diferentes opções de navegação conforme podem ser vistas na figura abaixo.



9.2.5 Adicionando Favoritos / Bookmarks

Como pode ser observado na figura, o menu **Favoritos** da barra de ferramentas, contém diversas opções com diferentes funcionalidades, a seguir especificadas.

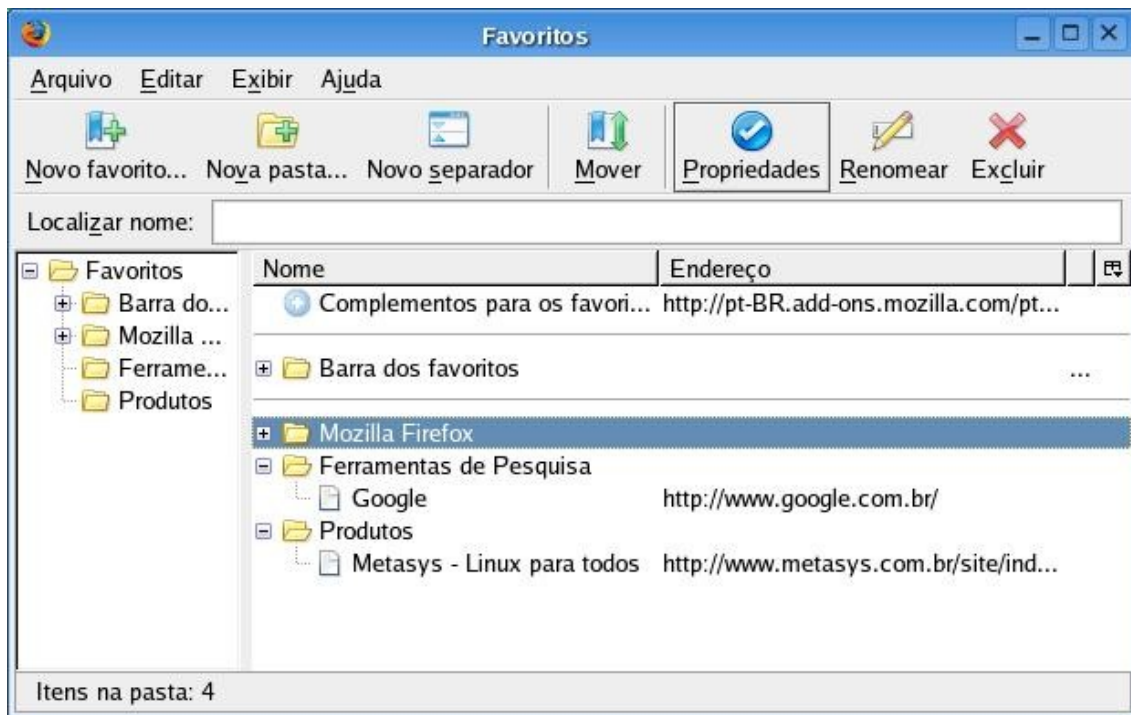


- Para adicionar o *site* que está aberto em seus favoritos, basta acessar:

Favoritos ↳ **Adicionar página...**

- Para abrir uma janela, onde você poderá organizar os favoritos, criar pastas para eles, excluir, editar, basta acessar o *menu*:

Favoritos ↳ **Organizar...**



- Para abrir a barra de favoritos:
Favoritos → **Barra de favoritos**
- Você poderá optar por abrir uma das últimas notícias, abrir o *site* de tradução inglês para português, ou acessar dúvidas sobre o Firefox. Ou ainda poderá abrir tudo em abas.

Dica: Uma dica para quem está começando é guardar os endereços preferidos como numa agenda. As opções "Favoritos" ("Bookmarks") permitem organizar endereços em pastas nomeadas por assunto. Para guardar um endereço, entre *no site* desejado, clique em **Favoritos** e em **Adicionar Página**.

Ao fazer algum *download*, é aberta a mini-janela de progresso de *downloads*, onde são exibidos aqueles que estão sendo feitos até aqueles que já foram terminados.



9.3 Lendo e-mails com o Evolution

O **Evolution** é um excelente leitor de *e-mail* que possui também, uma agenda de endereços integrada, uma agenda de compromissos e uma lista de afazeres, sendo possível sincronizar itens com organizadores pessoais baseados no sistema operacional *Palm OS* (*Palm Pilot*, *Handspring Visor*, *Sony Clié*, etc.). Além de todos estes recursos, a “página inicial”, pode ser configurada para mostrar as últimas notícias de *sites* à sua escolha, um sumário de suas tarefas para o dia-a-dia, e até mesmo a previsão do tempo em sua cidade.

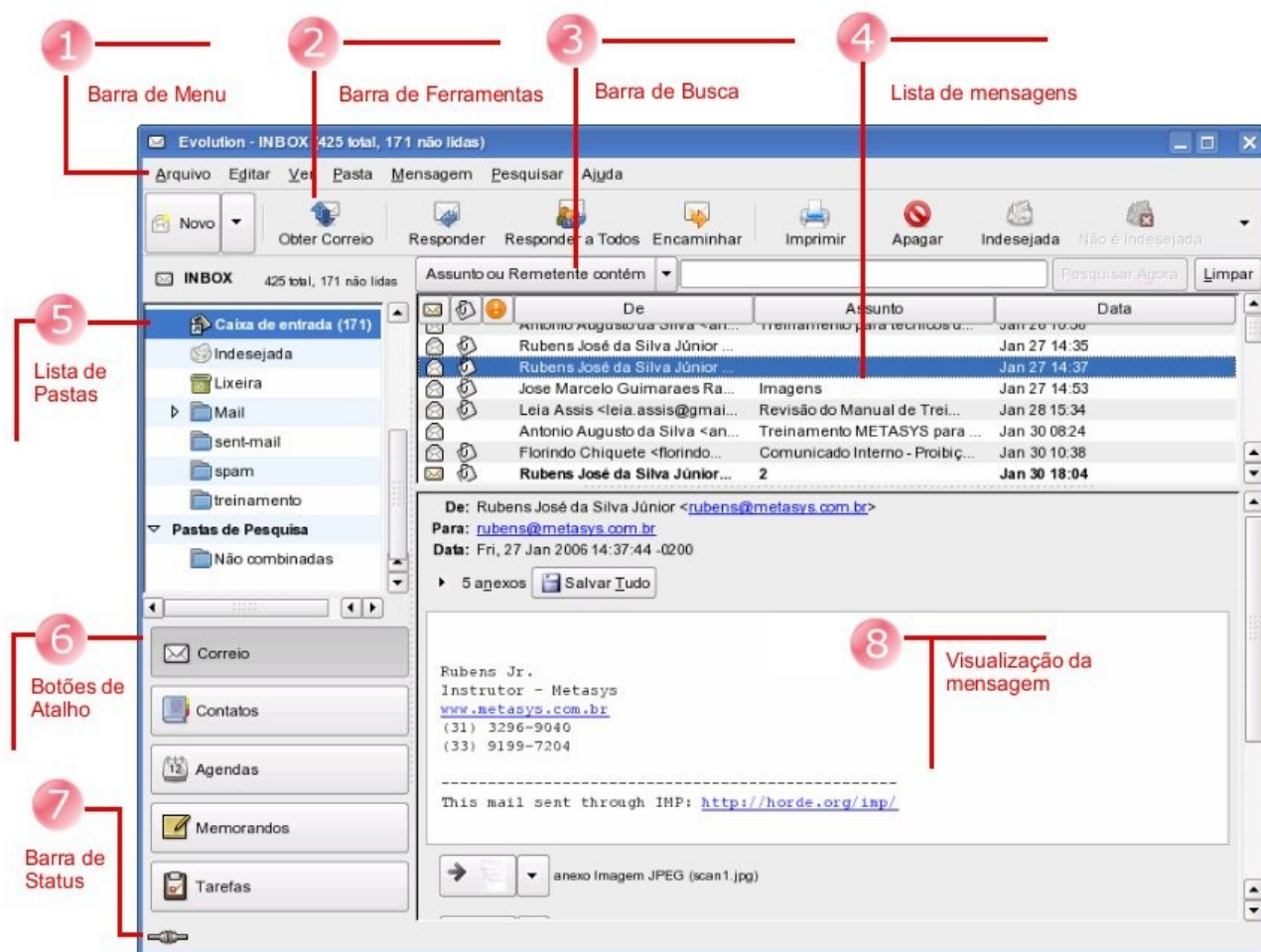
9.3.1 Iniciando o Evolution

Para iniciar o Evolution clique em:

Botão MS → **Aplicações** → **Escritório** → **Evolution**

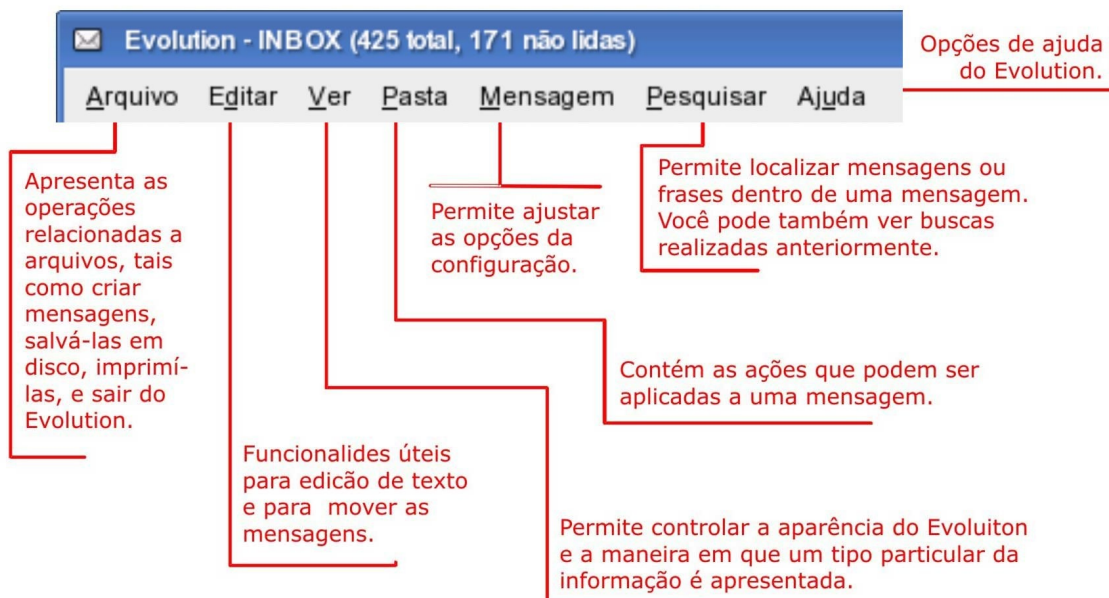
9.3.2 Conhecendo os componentes do Evolution

Ao abrir o Evolution você verá a tela principal como na figura a seguir, que ilustra os principais componentes da janela principal do Evolution.

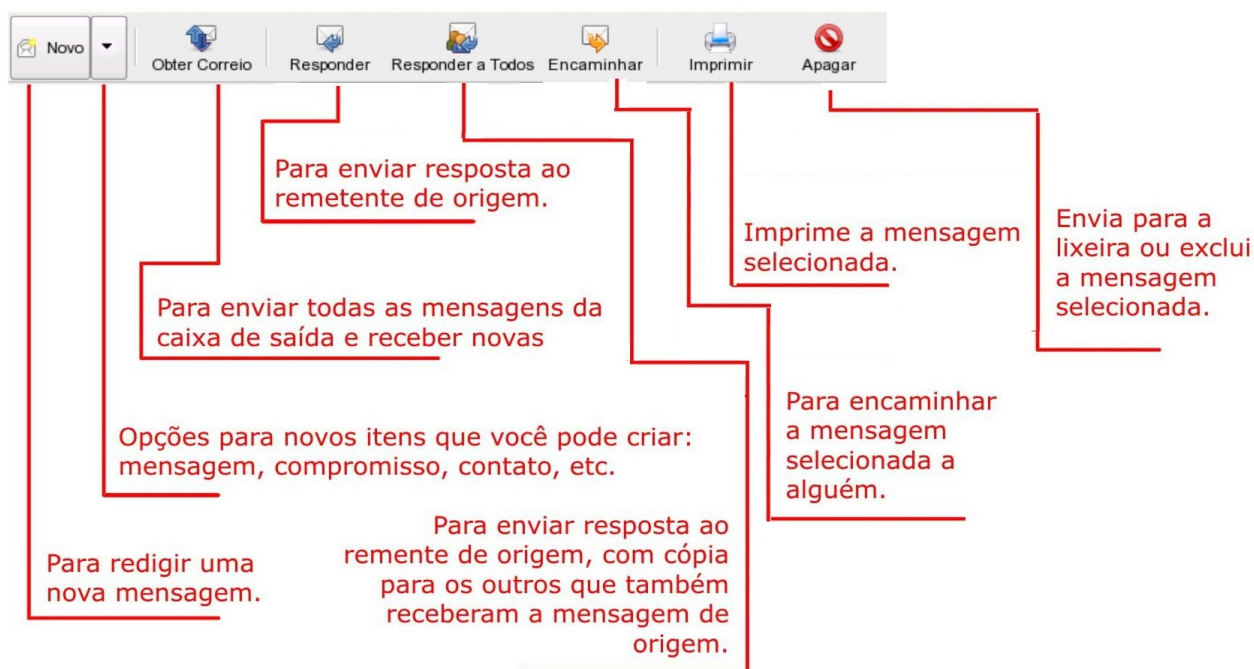


Uma visão mais detalhada de cada um destes componentes é apresentada a seguir.

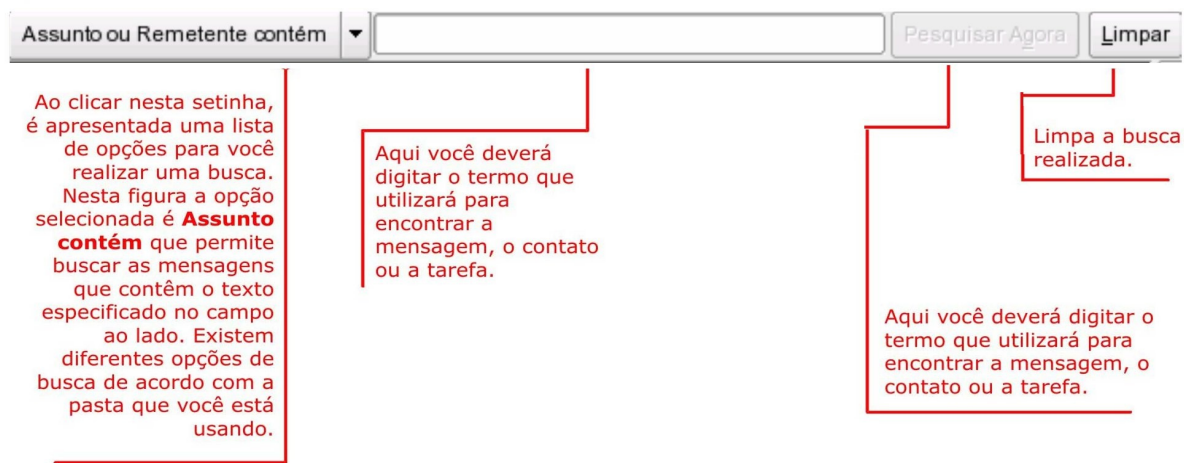
- 1) **Barra de menu:** As abas desta barra de *menu* fornecem todas as ações possíveis de acesso aos seus dados. Se você estiver olhando seu **Inbox** (caixa de entrada), a maioria das funcionalidades deste *menu* relacionam-se ao *e-mail*. Algumas funcionalidades referem-se a outros componentes do Evolution como configurações de conta.



- 2) **Barra de ferramentas**: A barra de ferramentas dá o acesso rápido e fácil às características frequentemente usadas em cada componente.



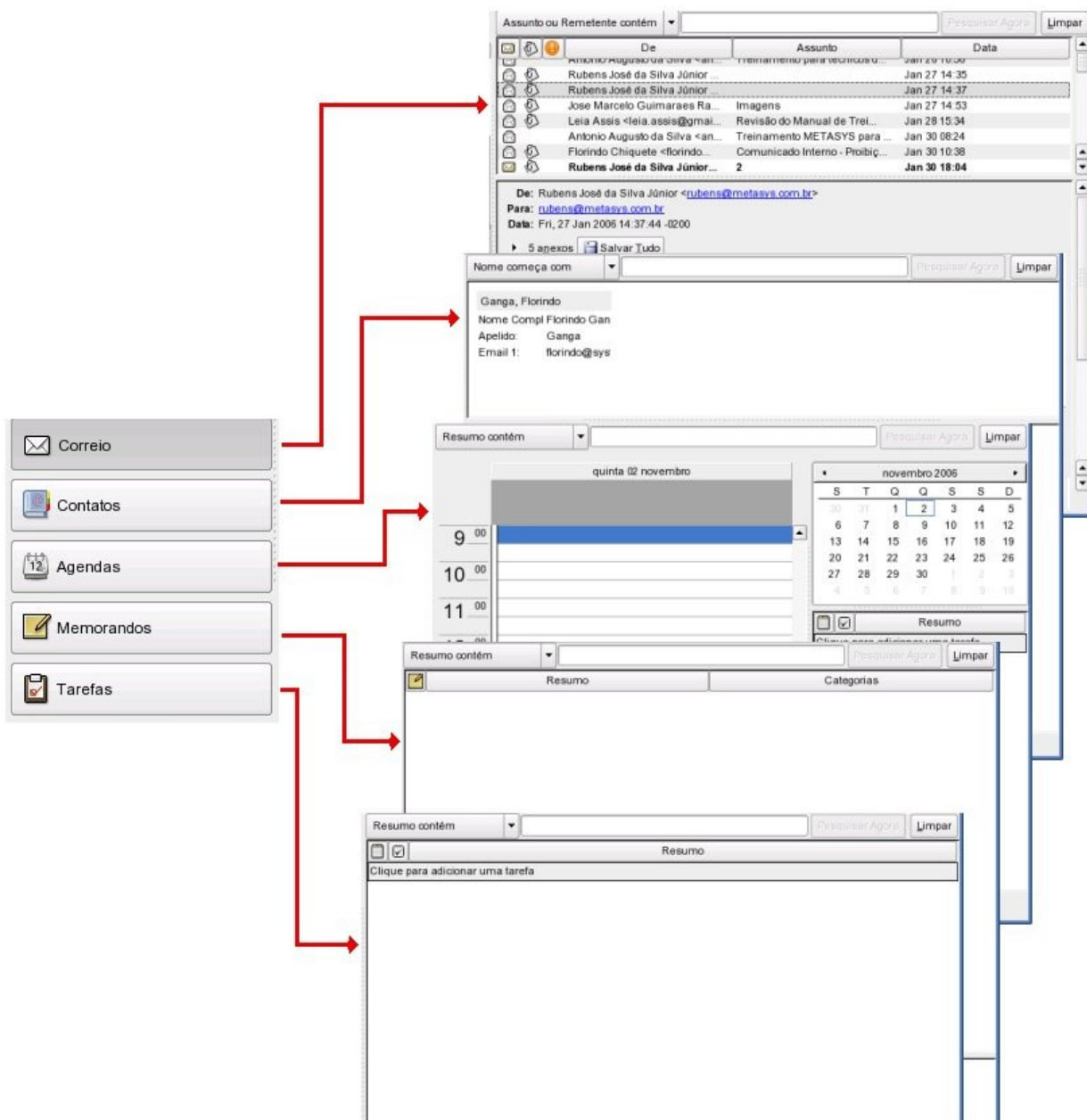
- 3) **Barra de buscas**: A barra de busca permite que você localize com facilidade *e-mails*, contatos, calendário, e tarefas. Se você deseja localizar um "contato", deverá antes selecionar a pasta **Contato**, da mesma forma, se deseja localizar uma mensagem deve selecionar a **Caixa de entrada**, ou a pasta **Agenda** para encontrar uma tarefa ou agendamento.



- 4) **Lista de pastas:** A lista de pastas permite que você visualize todas as pastas que podem ser manipuladas no Evolution. Ao selecionar uma determinada pasta seu conteúdo é exibido ao lado.



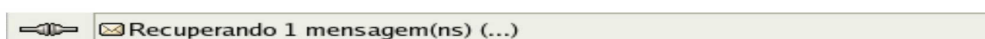
- 5) **Botões de atalho:** Estes botões de atalho, ficam no lado esquerdo da tela, e são utilizados para acessar rapidamente os principais recursos do Evolution.



- 6) **Lista de mensagens:** Na lista de mensagens, é exibida o conteúdo da pasta selecionada. Se a pasta selecionada é a **Caixa de entrada** então são exibidos todos os e-mails da sua conta, incluindo os lidos e não lidos. Se a pasta selecionada é a pasta de **Contatos** então os contatos cadastrados são exibidos, e assim por diante.

	De	Assunto	Data
	Antonio Augusto da Silva <an...>	Treinamento para técnicos d...	Jan 26 10:30
	Rubens José da Silva Júnior ...		Jan 27 14:35
	Rubens José da Silva Júnior ...		Jan 27 14:37
	Jose Marcelo Guimaraes Ra...	Imagens	Jan 27 14:53
	Leia Assis <leia.assis@mai...>	Revisão do Manual de Trei...	Jan 28 15:34
	Antonio Augusto da Silva <an...>	Treinamento METASYS para ...	Jan 30 08:24
	Florindo Chiquete <florindo...>	Comunicado Interno - Proibiç...	Jan 30 10:38
	Rubens José da Silva Júnior...	2	Jan 30 18:04

- 7) **Visualização das mensagens:** Para o caso de ter uma mensagem selecionada na lista de mensagens, o seu conteúdo será exibido.
- 8) **Barra de status:** Nesta barra você pode acompanhar o *status* da operação que está sendo executada. A operação estará totalmente finalizada quando não aparecer mensagem nenhuma.



9.3.3 Verificando se há um e-mail novo

Para verificar se há novas mensagens na sua **Caixa de entrada**, basta clicar no botão **Obter Correio**

 , localizado na barra de ferramentas.

Se ao clicar neste botão, aparecer uma mensagem de erro, você precisará verificar as suas configurações de conta e da rede.

9.3.4 Lendo as mensagens de e-mail

Após você ter clicado no botão **Obter Correio** certamente você precisará verificar o conteúdo das mensagens. Para isto, basta clicar sobre o título da mensagem e o seu conteúdo será exibido.

9.3.5 Respondendo as mensagens de e-mail

Ao ler uma mensagem de *e-mail*, caso você queira responder esta mensagem, poderá optar por uma das seguintes opções:

- 1) Compor uma resposta ao remetente da mensagem selecionada.
- 2) Compor uma resposta a todos destinatários da mensagem selecionada.

Basta para isto, clicar em um dos botões que se encontram na barra de ferramentas:



9.3.6 Encaminhando uma mensagem

Ao ler uma mensagem de *e-mail*, você pode querer enviá-la para outra pessoa. Neste caso você deverá encaminhá-la a esta pessoa. Para isto, basta clicar no botão **Encaminhar**  da barra de ferramentas.

Ao se clicar neste botão, é apresentada uma tela contendo a mensagem a ser encaminhada, basta então, que você digite no campo **Para** o *e-mail* da pessoa para quem você deseja encaminhar a mensagem selecionada.

9.3.7 Imprimindo uma mensagem

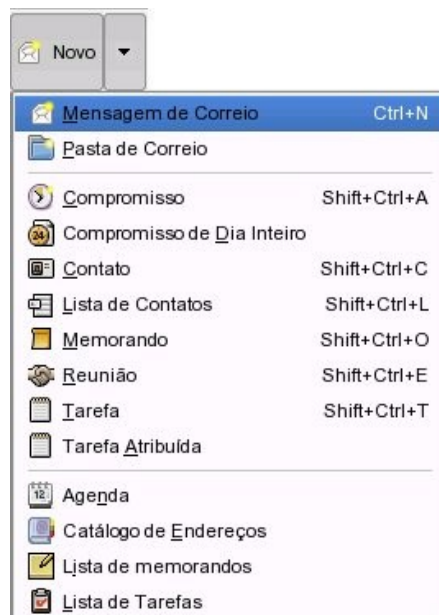
É muito simples imprimir uma mensagem. Basta selecionar a mensagem que deseja imprimir e clicar no botão **Imprimir**  da barra de ferramentas.

9.3.8 Criando e enviando mensagens de e-mail

Você pode compor uma nova mensagem de *e-mail* através do *menu*:

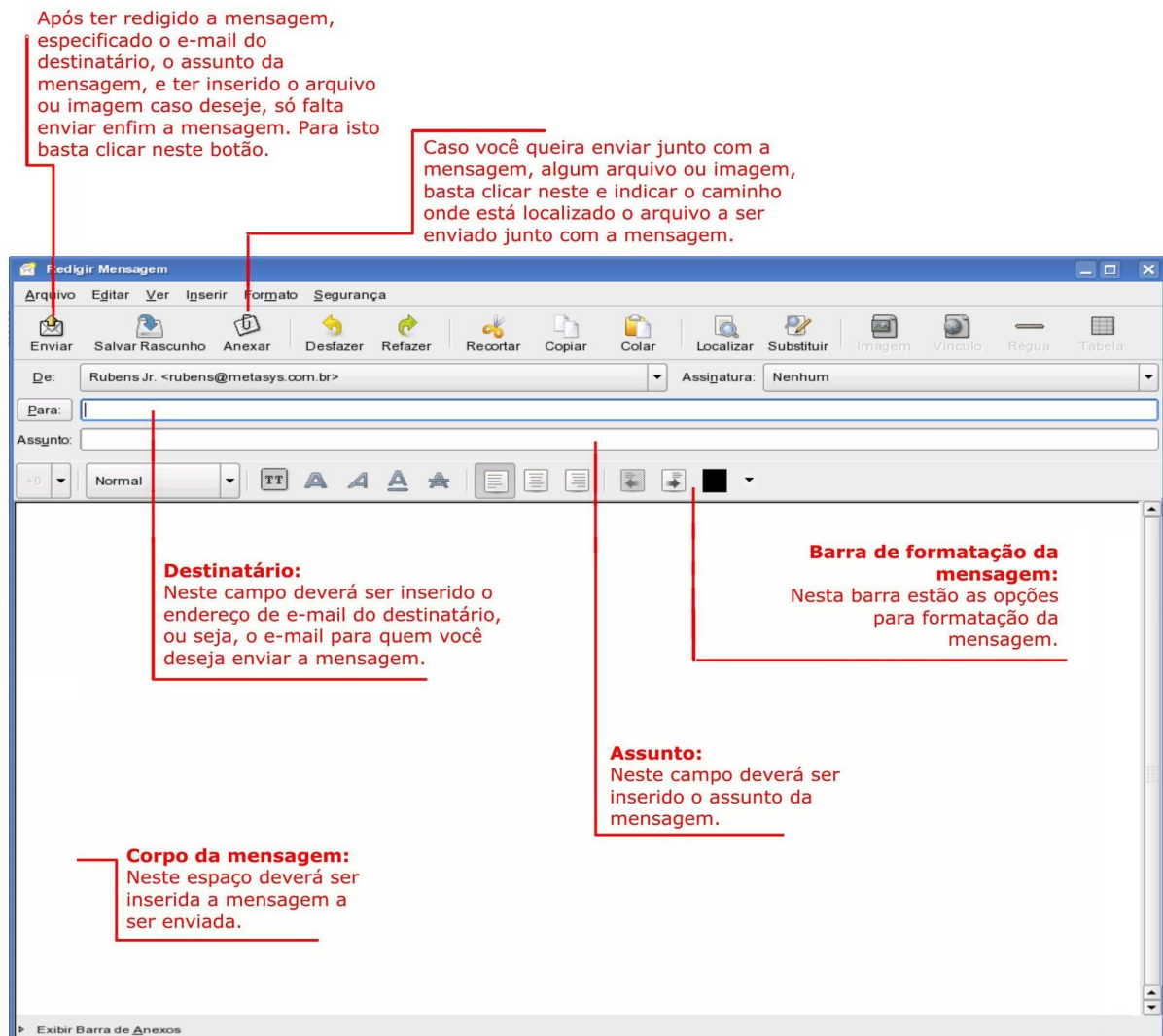
Arquivo ↳ **Novo** ↳ **Mensagem de correio**

Ou simplesmente clicar no botão **Novo**  e selecionar o item **Mensagem de correio** localizado na barra de ferramentas, conforme ilustrado a seguir.



Ou ainda, se preferir pelo teclado, pode pressionar as teclas **Shift + Ctrl + M**.

Após acionar a composição de uma nova mensagem de *e-mail* através de uma das formas citadas anteriormente, é apresentada uma tela para que você elabore sua mensagem. A figura a seguir, mostra as informações necessárias para elaboração da sua mensagem de *e-mail* e os principais componentes desta tela.



9.3.9 Excluindo mensagens

Você pode querer apagar uma mensagem que esteja ou em sua **Caixa de entrada** ou em outra pasta qualquer.

Para apagar uma mensagem é preciso que primeiro você a envie para a lixeira. Basta selecionar a mensagem e com o *mouse* optar por excluí-la ou pressionar as teclas **Ctrl + D**. Neste momento a mensagem apagada está na pasta **Lixeira** e ainda poderá ser restaurada.

Após ter enviando a mensagem para a lixeira, você pode optar por excluí-la definitivamente. Para excluir uma mensagem específica, basta selecioná-la na pasta **Lixeira** e pressionar as teclas **Ctrl + E**, ou pelo *menu*:

Ações ↳ **Excluir permanentemente**

Você pode também, optar por excluir todas as mensagens contidas na pasta **Lixeira**, bastando selecionar no menu:

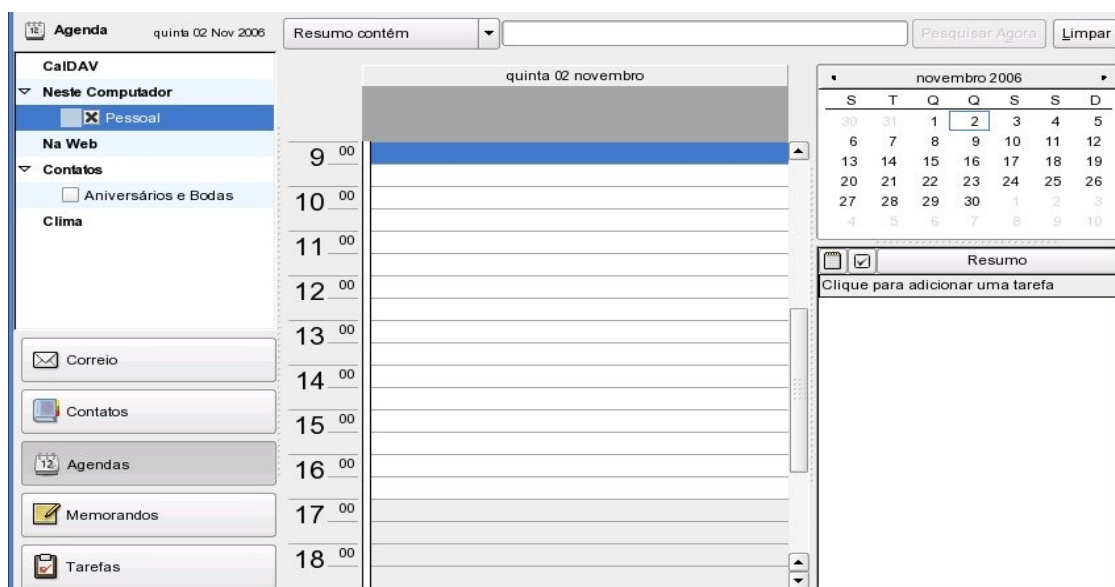
Ações ↳ **Esvaziar Lixeira**

9.3.10 Usando a Agenda

Para utilizar sua agenda basta clicar no botão **Agenda** da barra de atalhos.

Na agenda, você poderá ver a programação do dia, um calendário mensal e uma lista das tarefas.

Este recurso do Evolution permite que você programe as atividades e registre e acompanhe as tarefas a serem realizadas, com facilidade.



9.3.11 Cadastrando seus contatos

A ferramenta de contatos do Evolution desempenha as funções de uma agenda de endereços e telefones com algumas vantagens: facilidade de cadastrar e atualizar os contatos; ao iniciar a digitação do *e-mail* ou nome do destinatário em uma mensagem, o campo é completado automaticamente; entre outras.

Para usar a ferramenta de contatos, clique em **Contatos** na barra de atalhos ou clique na pasta **Contatos** na lista de pastas, conforme pode ser observado na figura abaixo. A tela que se abre mostra todos seus contatos na ordem alfabética, em forma de mini cartões. Você pode selecionar outras formas de visualizar os seus contatos, e ajustar a largura das colunas selecionando e arrastando os divisores da coluna.

A seção contatos exibe os contatos através de uma lista de contatos individuais. Você pode também procurar os contatos da mesma maneira que procura mensagens de *e-mail*, usando a ferramenta da busca.

9.3.12 Gerenciamento tarefas

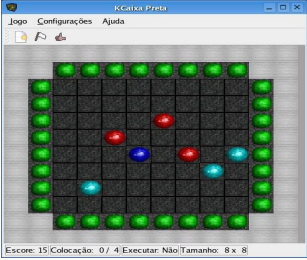
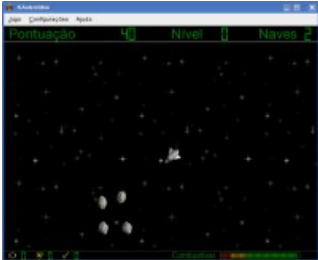
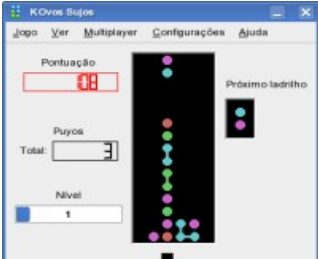
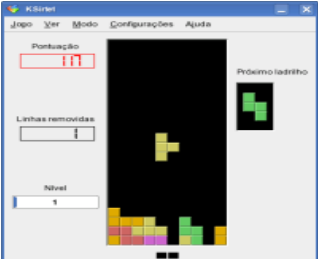
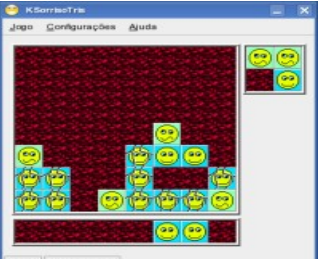
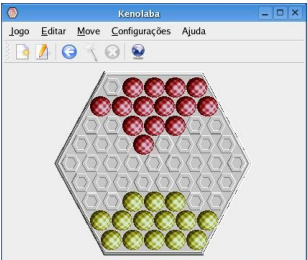
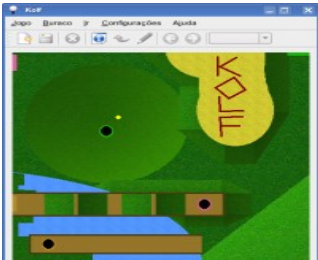
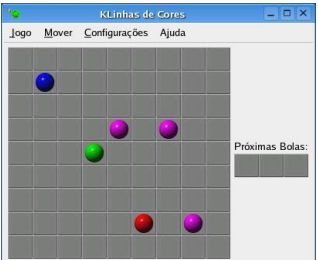
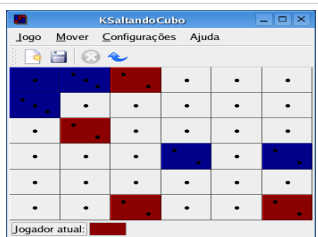
A ferramenta de tarefas do Evolution permite que você cadastre, acompanhe o andamento, atribua, e armazene as informações necessárias para o controle e gerenciamento das tarefas a serem executadas.

Para usar a ferramenta de tarefas, clique em **Tarefas** na barra de atalhos ou clique na pasta **Tarefas** na lista de pasta.



10 Seção de jogos

O **Metasys Desktop MINICOM** possui uma série de jogos nos diversos estilos: arcade, jogos de cartas, jogos de tabuleiros, jogos para crianças, táticas e estratégias. Não perca tempo, comece já a se divertir. Veja nas figuras a seguir uma demonstração destes jogos:

			
KCaixa Preta	Kasteróides	KSnakeRace	KSpaceDuel
			
KGoldrunner	KOvos Sujos	KSirtet	KSorrisoTris
			
Kenolaba	Kolf	Paciência	KLinhas de Cores
			
Homem-Batata	KSaltando Cubo	KSokoban	KReversi

11 Trabalhando com gráficos

As ferramentas mais avançadas em edição gráfica já estão incluídas no seu Metasys. Trabalhos comuns como edição de fotos ou criação de ousadas imagens podem ser feitas através dos aplicativos **KolourPaint** ou **Gimp**.

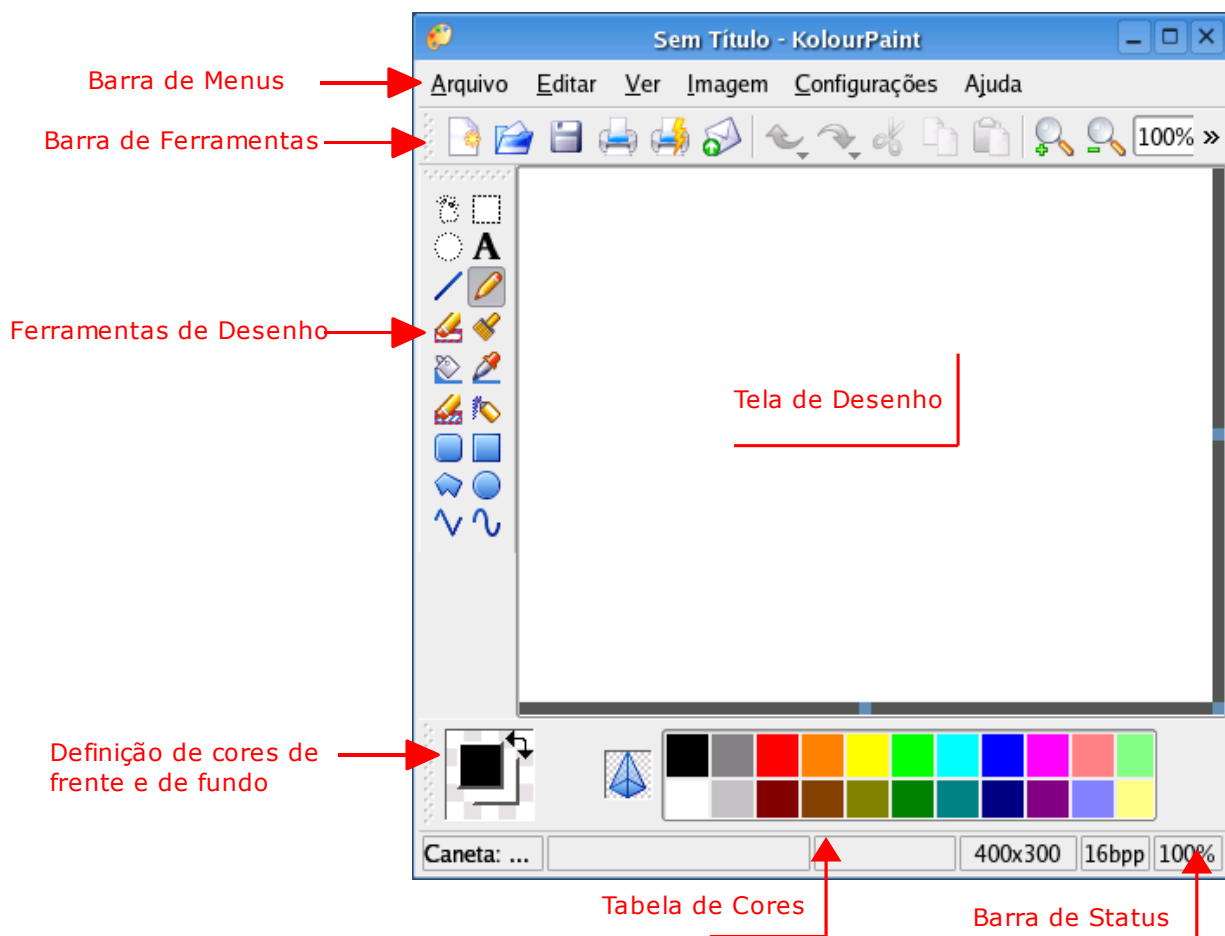
Agora você poderá ser um artista, veja como é fácil criar um desenho simples através do **KolourPaint**.

11.1 Conhecendo o KolourPaint

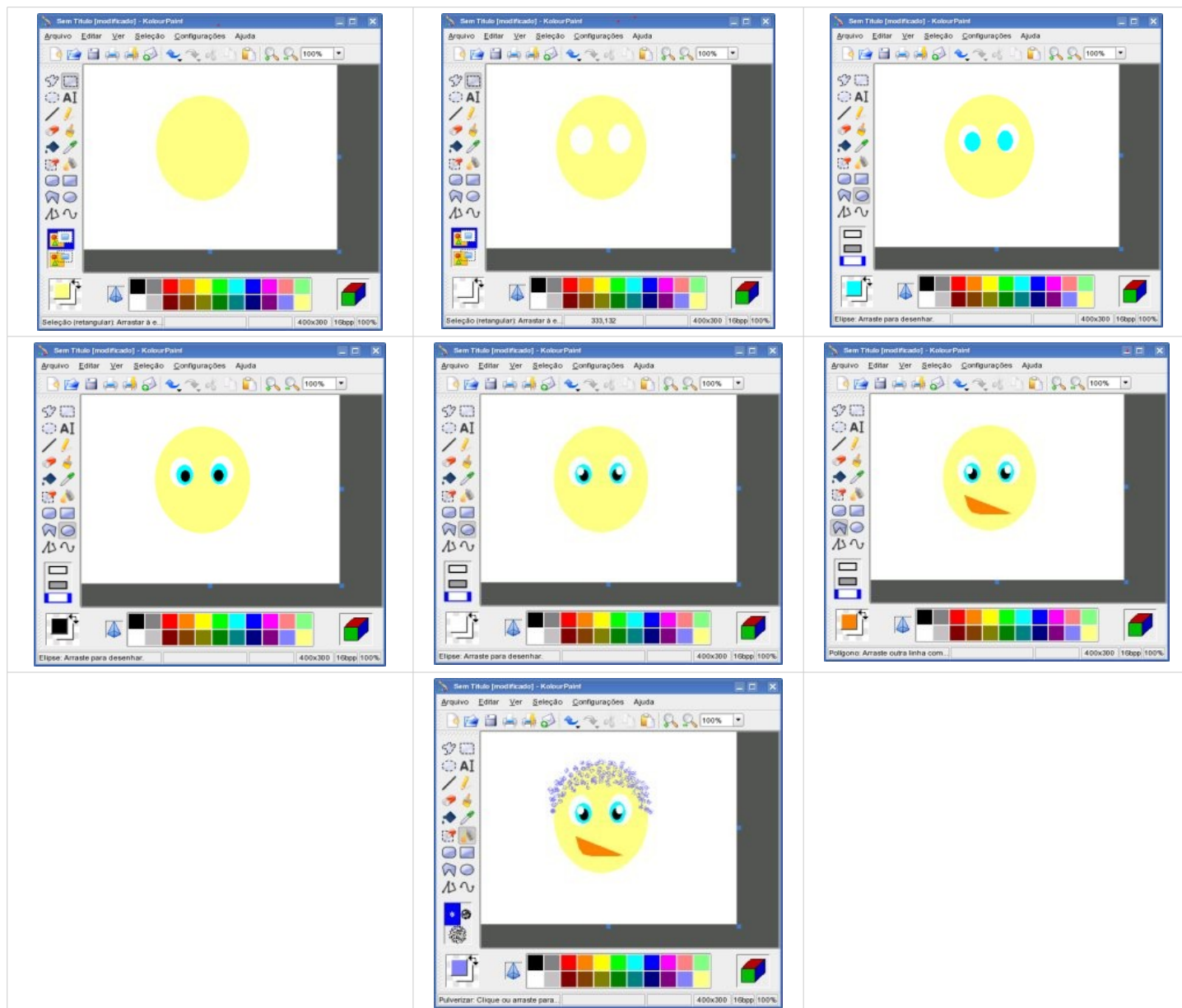
O **KolourPaint** é um programa de desenho fácil de usar e você obtém ótimos resultados. É perfeito para as tarefas simples do dia-a-dia. Para ter acesso a esta aplicação, utilize o *menu*:

Menu MS → **Aplicações** → **Aplicações Gráficas** → **KolourPaint**.

Veja na figura a seguir a tela inicial do KolourPaint:



Utilizando as ferramentas de desenho: Elipse , Polígono , Pulverizar(spray)  e as cores da tabela de cores, veja como pode ser feito um simples desenho:



12 Visualizando Arquivos PDF com o Kpdf

O PDF (*Portable Document Format*) é um formato padrão para troca e distribuição seguras de documentos eletrônicos. O **Metasys Desktop MINICOM** utiliza como padrão o **Kpdf** para visualização de arquivos nos formatos PDF, mas você poderá utilizar também outros leitores de PDF como: Adobe Reader, KghostView, etc.

12.1 Utilizando o Kpdf

Para executar este aplicativo clique em:

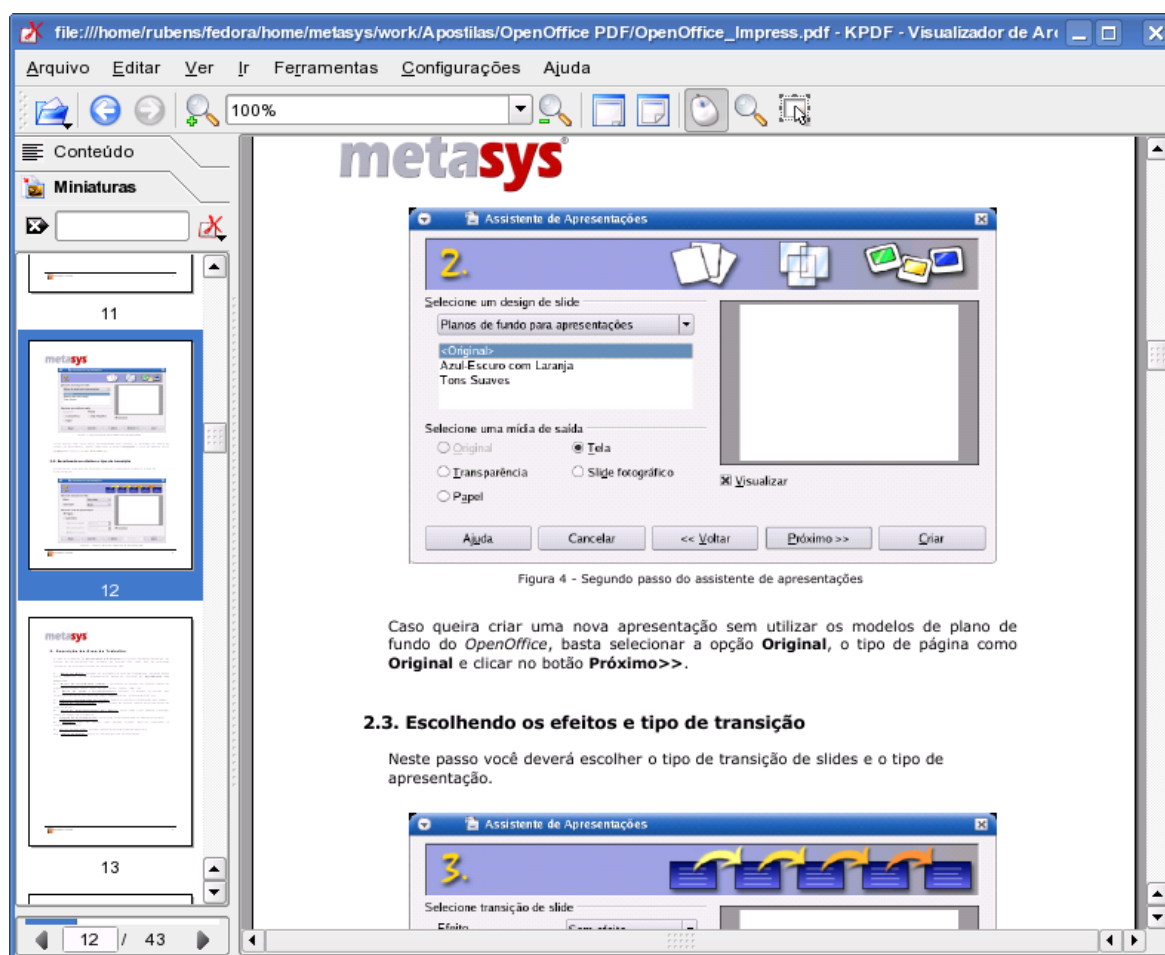
Menu MS → **Aplicações** → **Escritório** → **Kpdf**

Para abrir um PDF acesse a opção do *menu*:

Arquivo → **Abrir**

Selecionar o arquivo que deseja visualizar com o Kpdf.

O Kpdf possui uma interface fácil e amigável apresentando apenas os botões mais utilizados pelos usuários quando estão visualizando um arquivo, ou seja, apenas os botões de navegação nas páginas, busca, *zoom* e impressão.



13 Mensagens Instantâneas

Os programas de troca de mensagens instantâneas estão cada vez mais populares e com mais recursos. Para você utilizar um mensageiro instantâneo, é preciso antes de tudo, ter uma conta de acesso para algum deles. Funciona de maneira semelhante a criação de um *e-mail*, onde é necessário um cadastro num provedor para criar uma conta. Somente depois de se ter este cadastro em mãos é que se pode configurar um mensageiro.

O aplicativo de troca de mensagens instantâneas disponível no **Metasys Desktop MINICOM** é o **Kopete**. A seguir será apresentado os procedimentos para configurá-lo e utilizá-lo.

13.1 Utilizando o Kopete

13.1.1 Iniciando o Kopete

Para iniciar o Kopete clique em:

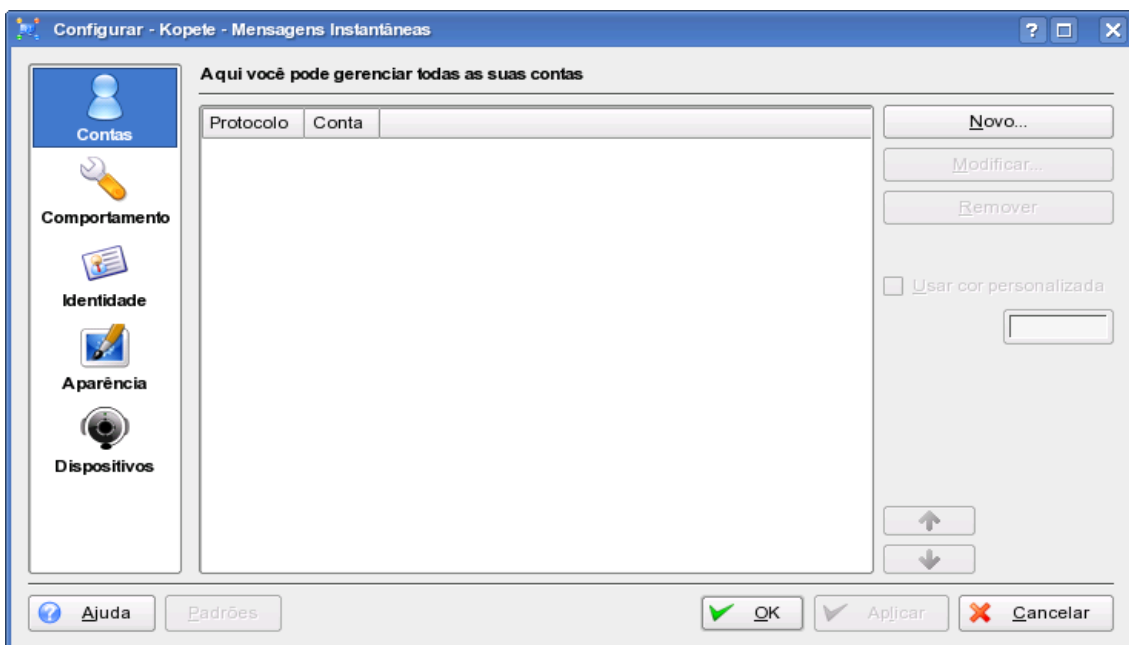
Menu MS ↳ **Aplicações** ↳ **Acessórios** ↳ **Comunicação** ↳ **Kopete**

13.1.2 Entrando pela primeira vez e criando contas

No primeiro acesso ao Kopete não é exibido nenhuma conta de acesso, então, o primeiro passo será cadastrar uma conta. Para tanto, você deverá na tela principal do aplicativo, clicar em:

Configurações ↳ **Configurar...**

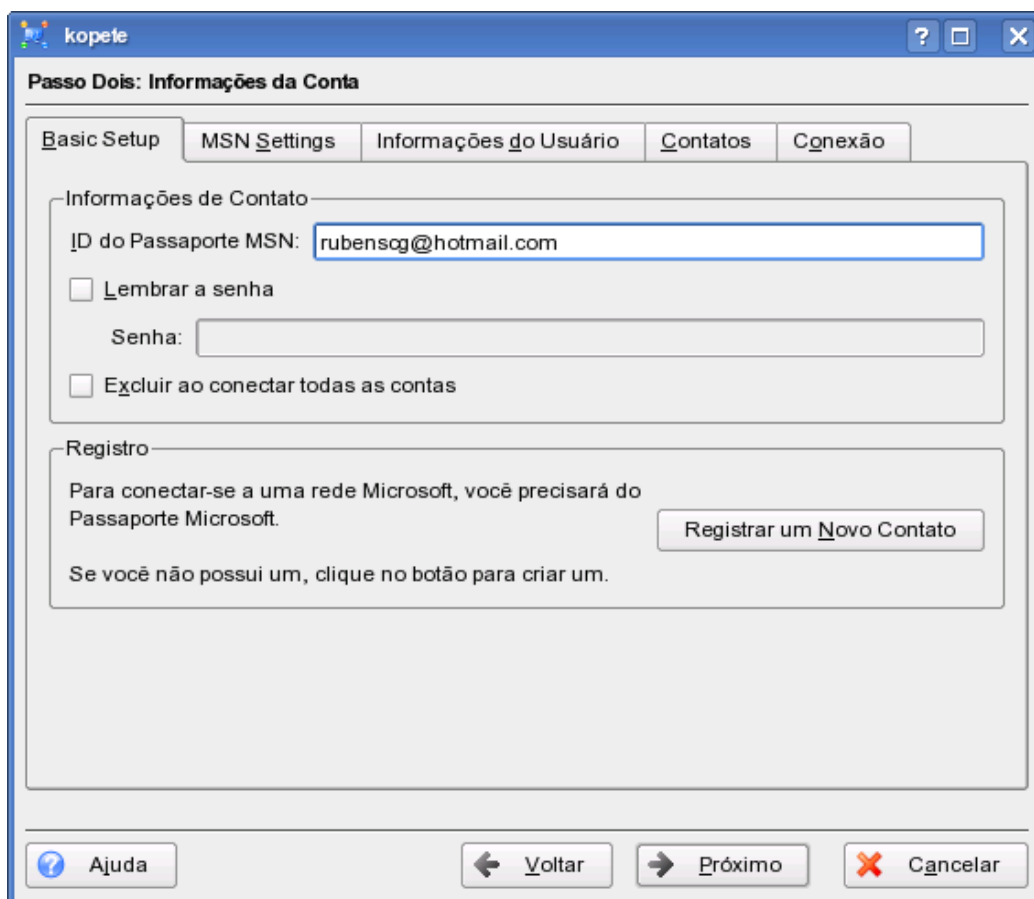
E a tela de configuração do Kopete, ilustrada abaixo, será apresentada.



Nesta tela, selecione a aba **Contas**, conforme ilustrado na figura anterior, e clique no botão **Novo...**, um assistente para a configuração de sua conta será aberto, para continuar o processo de criação da sua conta com o auxílio do assistente, basta clicar no botão **Próximo**.

A próxima tela listará os diversos protocolos suportados pelo Kopete, escolha o protocolo pelo qual deseja conectar.

Para exemplificar, vamos supor que você tenha escolhido Mensageiro MSN. Neste caso aparecerá a tela ilustrada abaixo para que você entre com os dados de sua conta.

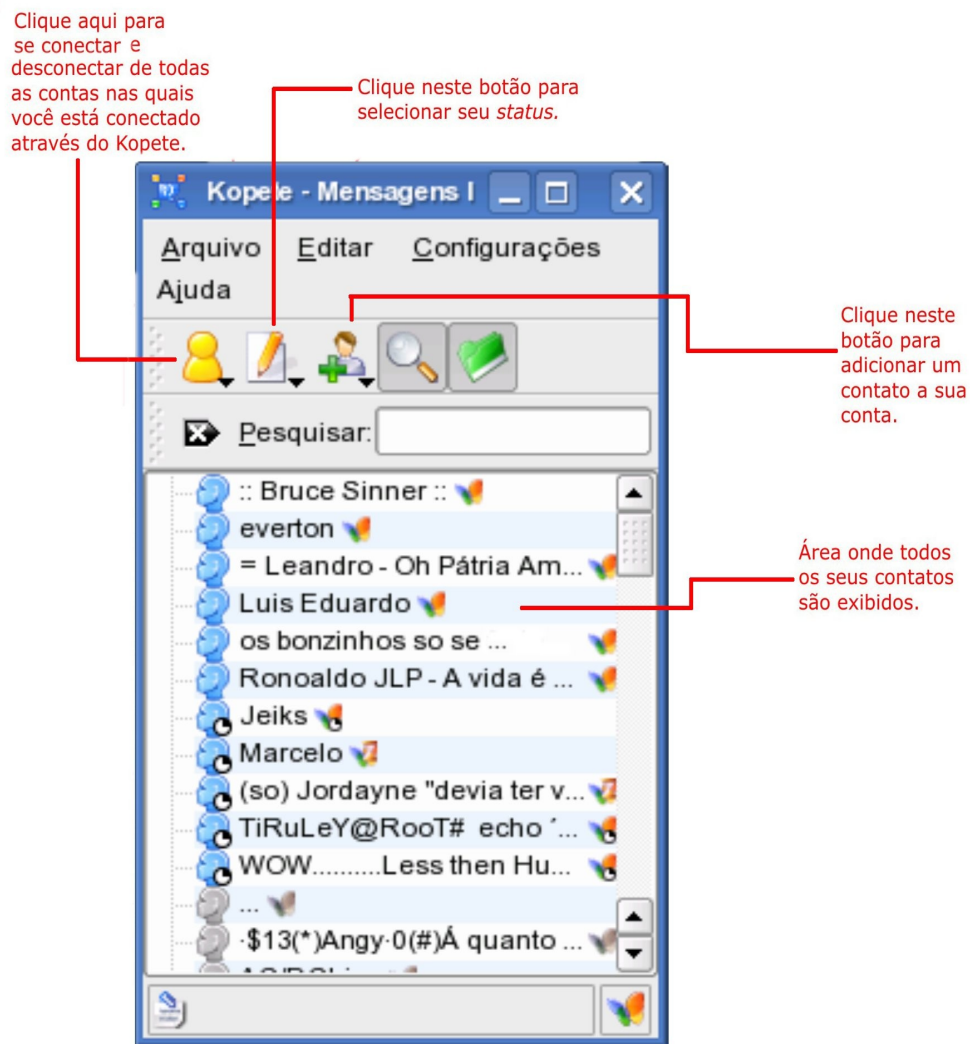


Nesta tela você terá que informar o usuário e senha do respectivo protocolo. Note que a tela possui um *link* **"Registrar um Novo Contato"** para a página de cadastro do *MSN*, caso você ainda não tenha um, este procedimento é padrão para todos os aplicativos do Kopete, caso o usuário não tenha um usuário e senha para determinado protocolo, o Kopete possui um *link* que leva diretamente às páginas de cadastro dos respectivos messageiros.

Após inserir seus dados, clique no botão **Próximo** e em seguida **Finalizar**. Pronto, você já pode utilizar o Kopete para se conectar ao *MSN*. Todos os demais protocolos tem uma configuração semelhante a configuração do *MSN*.

13.1.3 Conhecendo os componentes da tela inicial do Kopete

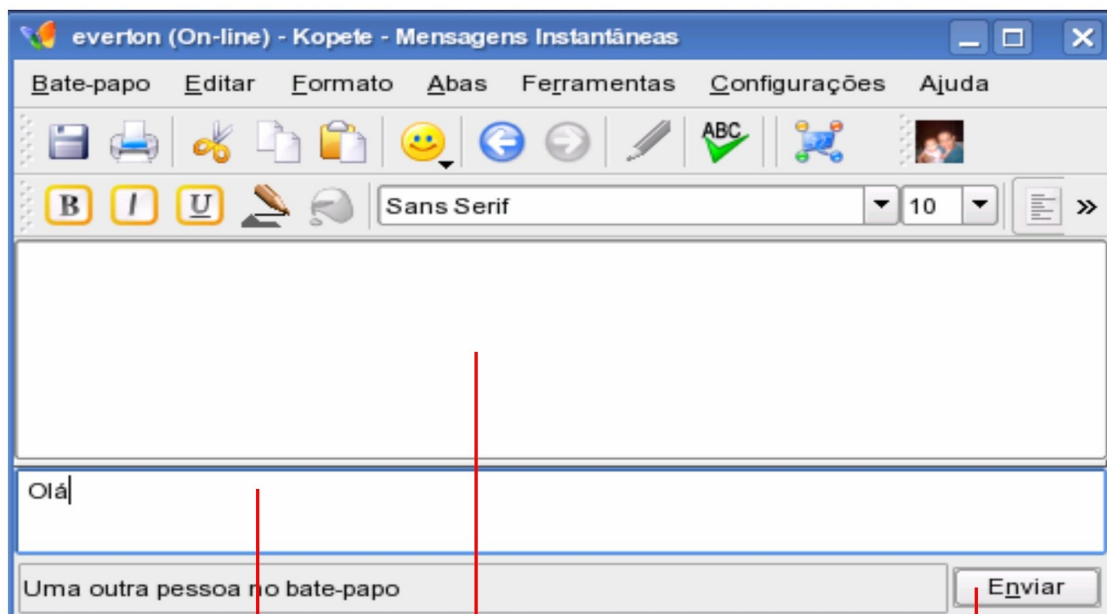
Tendo cadastrado a sua conta, a inicial do Kopete será aberta, como na figura a seguir.



Caso você tenha cadastrado mais de uma conta, poderá escolher no canto inferior do lado direito da tela a conta na qual se deseja conectar. Ou você pode conectar-se em todas, através do botão **Conectar todas**, possibilitando estar conectado no *MSN*, *Yahoo*, *ICQ* ao mesmo tempo utilizando o mesmo aplicativo.

13.1.4 Trocando mensagens com o Kopete

Na tela inicial do Kopete, após você ter se conectado, aparecem todos os seus contatos, e o *status* de cada um deles. Para iniciar uma conversa, basta dar dois cliques com o *mouse* no respectivo contato, e uma tela se abrirá para iniciar a conversa.



Digite aqui a mensagem que você deseja enviar.

Nesta área você visualizará toda a conversa entre você e o respectivo contato.

Clique aqui para enviar a mensagem digitada.

O Writer possui, ativado como padrão, o recurso de deslocamento automático de palavras. Isso quer dizer que não é necessário teclar **ENTER** no final de uma linha, para que o ponteiro salte para o início da linha seguinte. O Writer desloca a palavra que excede a margem direita para a próxima linha, sempre que essa situação ocorrer. Você só deve pressionar **ENTER** quando quiser forçar o avanço do ponteiro para a próxima linha.

14.1.4 Corrigindo erros de digitação

Corrigir erros de digitação é uma tarefa muito simples. Você possui duas formas para fazê-lo.

Através da tecla **BACKSPACE**:

A primeira consiste em usar a tecla **BACKSPACE**, que fica no canto direito superior do teclado principal. Cada vez que essa tecla é pressionada, o cursor move-se uma posição para a esquerda e apaga o caractere que estava ocupando aquela posição. Uma vez apagado o caractere incorreto, basta digitar o novo caractere. Cada vez que a tecla **BACKSPACE** é pressionada, o texto à direita do cursor é deslocado também para a esquerda.

Através da tecla **DELETE**:

Enquanto **BACKSPACE** apaga sempre o caractere à esquerda do cursor, a tecla **DELETE**, que se encontra no teclado numérico e no teclado intermediário superior, apaga o caractere atual, ou seja, aquele que está na posição do cursor. Se você perceber um erro que está na linha anterior ou algumas palavras para trás, mova o cursor até a posição do caractere incorreto, pressione **DELETE** e digite o caractere correto.

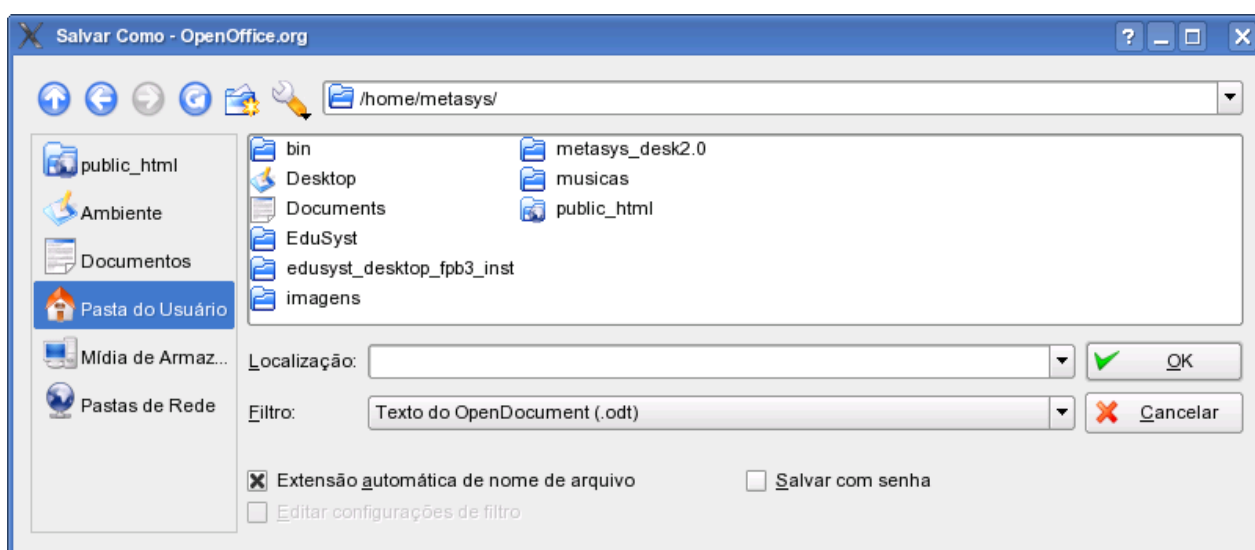
14.1.5 Salvando o texto

Uma das tarefas que você precisa aprender rapidamente é como salvar um texto que está sendo digitado. Quedas ou oscilações da corrente elétrica são os maiores inimigos de quem está trabalhando com qualquer texto que ainda não tenha sido gravado no momento da oscilação da rede elétrica.

Para salvar o seu texto, acesse o *menu*:

Arquivo ↪ Salvar

Na primeira vez que um documento estiver sendo salvo, irá aparecer a tela ilustrada a seguir, proceda da seguinte maneira:



1. Escolha a pasta onde o texto será salvo.
2. Digite o nome do arquivo no campo **Nome do arquivo**.

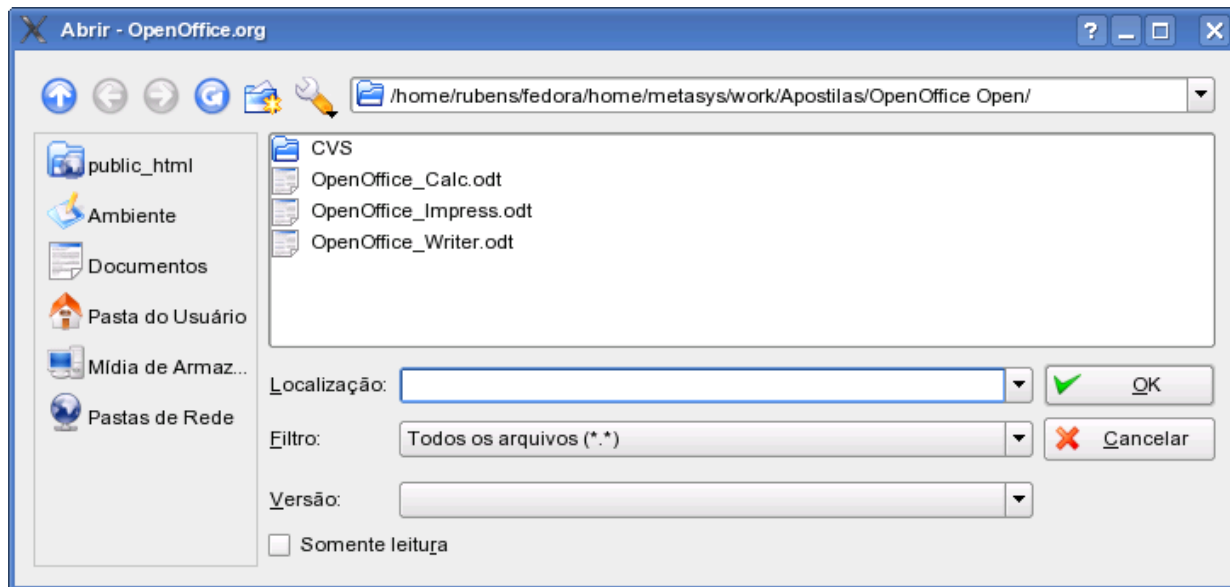
3. Clique no botão **Salvar**.

14.1.6 Abrindo um texto existente

Para trabalhar com um texto já gravado anteriormente, você deve primeiramente abrir o texto. Para fazê-lo, proceda da seguinte maneira:

Para abrir um texto já existente, acesse o *menu*:

Arquivo → **Abrir**



1. Localize a pasta em que se encontra o seu arquivo.
2. Escolha o texto que você quer abrir, clicando sobre ele.
3. Após clique sobre o botão **Abrir**.

14.1.7 Movimentando-se no documento

Você pode deslocar facilmente o cursor pelo texto, utilizando o teclado. A tabela abaixo mostra as combinações de teclas que podem ser utilizadas para deslocar o cursor pelo texto.

TECLA	OPERAÇÃO
Seta à Direita / Seta à Esquerda	Cursor se desloca um caracter para a direita ou para a esquerda.
Ctrl +Seta à Direita / Ctrl +Seta à Esquerda	O cursor se move para o início ou o fim de uma palavra.
Seta para Cima / Seta para Baixo	Cursor se desloca para a linha acima ou para a linha abaixo.
Ctrl +Seta para Cima / Ctrl +Seta para Baixo	Movimenta o parágrafo atual (o parágrafo no qual o cursor está posicionado) para cima ou para baixo.
Home	Move o cursor para o início da linha atual (a linha onde ele está posicionado).

TECLA	OPERAÇÃO
Ctrl +Home	Move o cursor para o início do documento.
End	Move o cursor para o fim da linha atual (a linha onde o cursor está posicionado).
Ctrl +End	Move o cursor para o fim do documento (move para a última linha do texto).
Page UP	Movimenta o texto uma página acima (uma tela).
Page Down	Movimenta o texto uma página abaixo.

14.1.8 Selecionando partes do texto

Sempre que você necessitar alterar um texto, você deve, em primeiro lugar, selecionar esse texto. Para selecionar o texto (todo ele ou apenas uma parte), você deve proceder da seguinte maneira:

Para selecionar uma palavra: Clicar duas vezes sobre ela.

Para selecionar mais de uma palavra: Arrastar o *mouse* sobre as palavras que você quer selecionar.

Para selecionar uma linha: Clicar três vezes sobre a linha.

Para selecionar todo o texto: Pressione **Ctrl + A** ou então escolha a opção:

Para salvar o seu texto, acesse o menu:

Editar ↳ Selecionar tudo

Seleção com o Teclado: No teclado, mantenha pressionada a tecla **Shift** (tecla de maiúsculas), enquanto você movimenta o cursor com as teclas de setas (teclado).

14.1.9 Recortar, copiar e colar blocos de textos

Se você quiser mover partes de um texto ao longo das páginas, você pode utilizar o botão **Cortar** da barra de funções ou no Menu **Editar**. Proceda da seguinte maneira:

1. Selecione o texto que você quer mover.
2. Clique no botão **Cortar** ou acesse o *menu*:

Editar ↳ Cortar

3. Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + X**.

Mas se você quiser copiar partes de um texto, você pode utilizar o botão **Copiar** da barra de funções ou através do Menu **Editar**:

1. Selecione o texto que você quer copiar.
2. Clique no botão **Copiar** ou selecione:

Editar ↳ Copiar

3. Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + C**.

Ao recortar, o bloco de texto selecionado é apagado, permanecendo na área de transferência, podendo ser colado em qualquer posição do arquivo. Já ao copiar, a parte copiada permanece inalterada.

Então após recortar ou copiar um bloco de texto basta:

1. Colocar o cursor na posição onde você deseja inserir o texto.
2. Clicar no botão **Colar** ou acesse o *menu*:

Editar ↘ Colar

3. Ou pelo teclado, pressione as teclas **Ctrl + V**.

O seu texto será inserido na posição do cursor, porém continuará na área de transferência, podendo ser colado novamente.



14.1.10 Formatando o texto

Caracteres são letras, números, símbolos (como @,*e \$), marcas de pontuação e espaços. Ao começar um novo documento, o texto será exibido na fonte (tipo) e tamanho (medido em pontos) pré-definidos pelo Writer. Para obter uma aparência diferente, você pode escolher outros formatos a serem usados pelo Writer.

Na barra de ferramentas "Objetos" aparece o tipo e o tamanho da fonte que está sendo utilizada no momento da digitação.



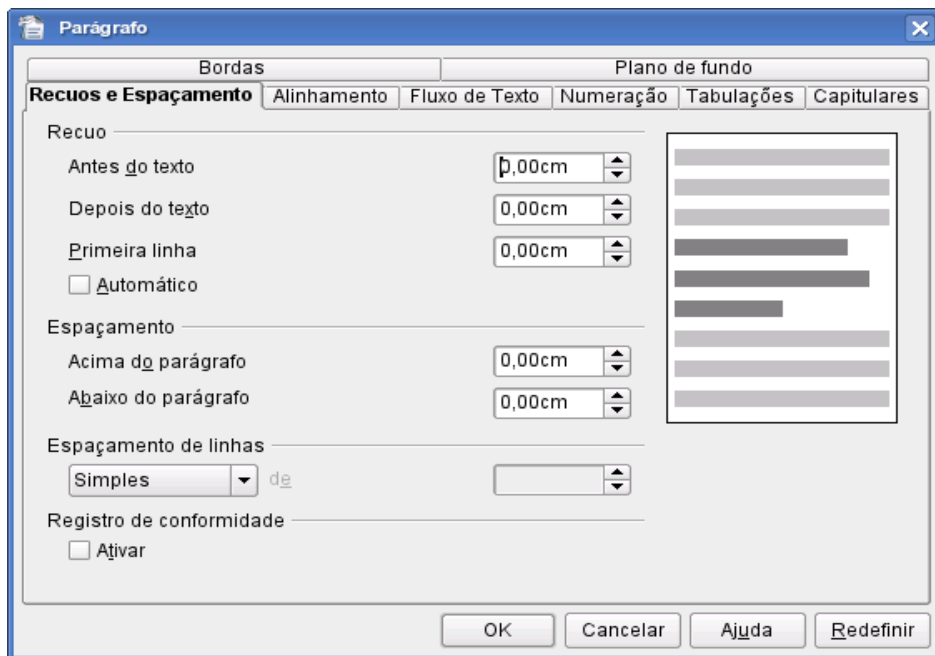
Para escolher uma nova fonte de letra, clique na caixa que define o tipo de caractere e selecione a fonte desejada.

Para mudar o tamanho dos caracteres, clique na caixa que altera o tamanho e selecione o desejado.

Porém, como ilustrado, a barra de ferramentas oferece a você somente a possibilidade de mudar a fonte e o tamanho dos caracteres. Isso é muito prático quando você já sabe qual fonte vai empregar em seu texto. Mas há muito mais opções de formatação escolhendo na opção:

Formatar ↘ Caracteres

Escolha nesta tela, o tipo de letra (fonte), o estilo e o tamanho da letra. Você pode também escolher outras opções de formatação como cor das letras, plano de fundo, etc, através abas **Efeitos de fonte**, **Posição**, **Hiperlink** e **Plano de fundo**. Para finalizar sua formatação clique no botão **OK**.



14.1.11 Formatando os parágrafos de seu texto

Você pode aplicar diversas formatações em um parágrafo de texto. As principais são:

1. Recuos e Espaçamentos (Avanços e espaçamentos no Writer).
2. Alinhamentos.
3. Numeração de Parágrafos.
4. Contornos (Bordas).
5. Plano de Fundo (Sombreamento).

Recuo:

Para fins estéticos, você pode modificar a margem e o espaçamento de blocos de textos. Para modificar as margens, proceda da seguinte maneira:

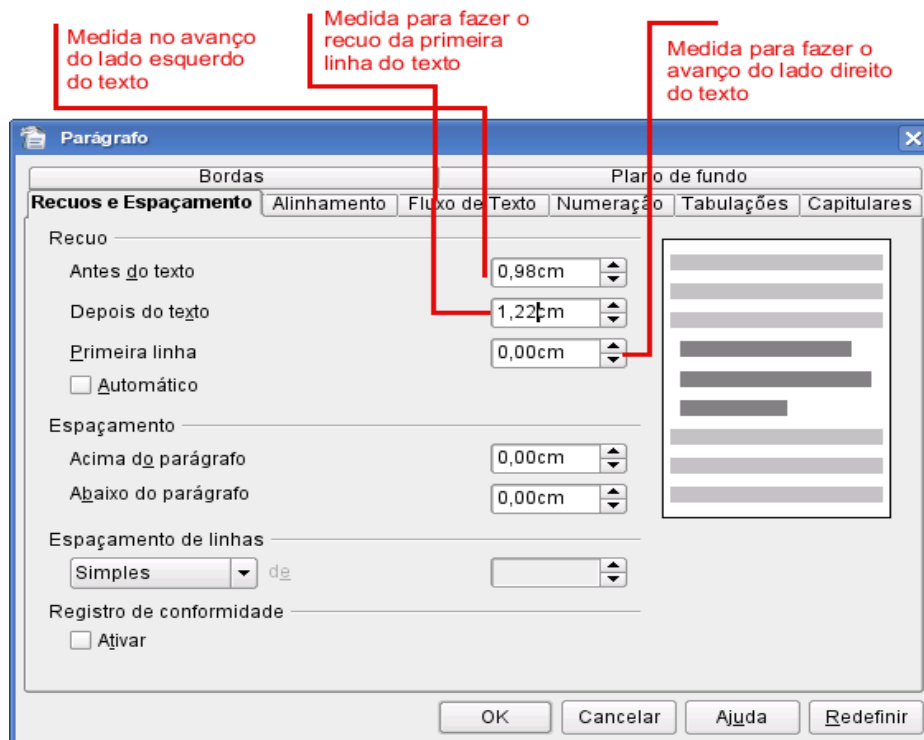
1. Selecione o texto que você quer recuar (avancar no Writer).
2. Na régua, utilize os marcadores de deslocamento para avançar(recuar) o texto.

Na régua, você pode somente alterar os recuos (avanços) do texto. Porém, você possui muito mais opções de formatação de parágrafos escolhendo a opção:

Formatar ↪ Parágrafo

1. Escolha a aba **Recuos e espaçamentos**.

Nesta tela você pode controlar os avanços dos parágrafos com muito mais precisão do que quando você utiliza a régua. Também nesta janela você pode definir os espaçamentos entre as linhas e entre os parágrafos.



Você pode aplicar dois tipos de espaçamento em um texto. Espaçamento entre os parágrafos e entre as linhas de um texto.

Alinhamento do texto:

Para mudar o alinhamento do seu texto, primeiramente selecione-o e depois clique em um dos botões de alinhamento da barra de objetos.



Contornos (Bordas):

Você pode aplicar bordas para destacar o seu texto. Para isso, proceda da seguinte maneira:

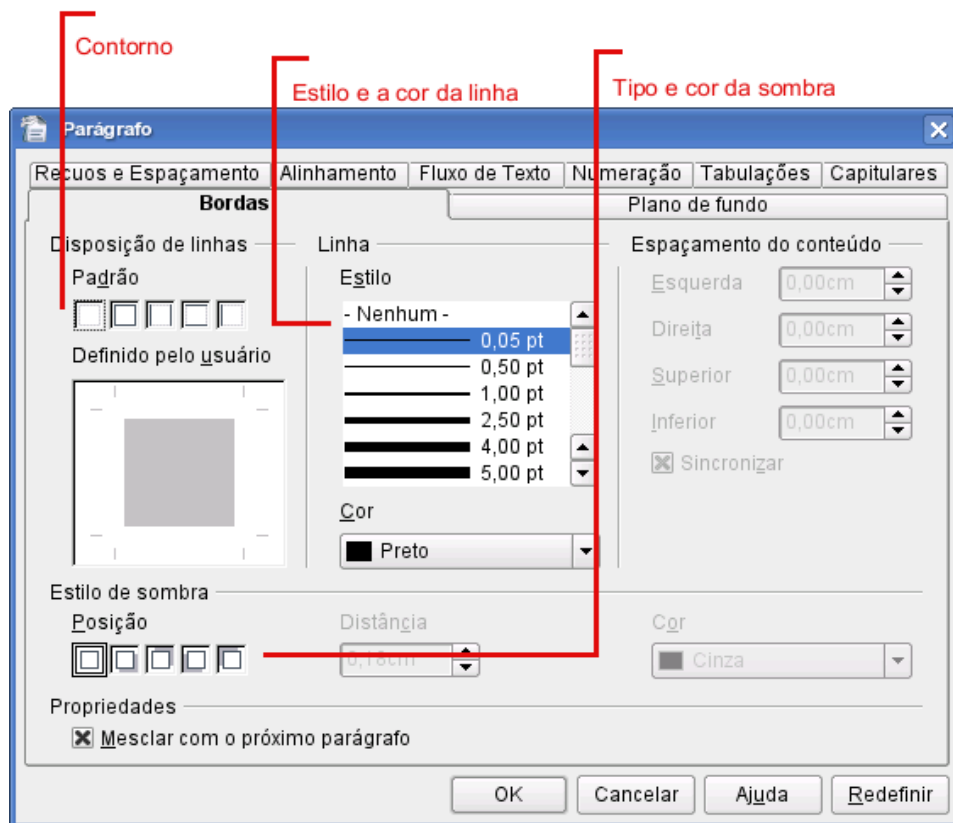
Formatar ↳ Parágrafo

1. Clique na Aba **Bordas**.

Nesta janela, você pode definir o contorno desejado (total, somente superior, superior e inferior, esquerda e direita, inferior e direita, etc.) na caixa **Disposição das linhas**.

Você pode escolher o estilo e a cor da linha do contorno, na caixa **Linha**.

E você pode também escolher uma sombra e a cor da sombra, na caixa **Estilo de sombra**.



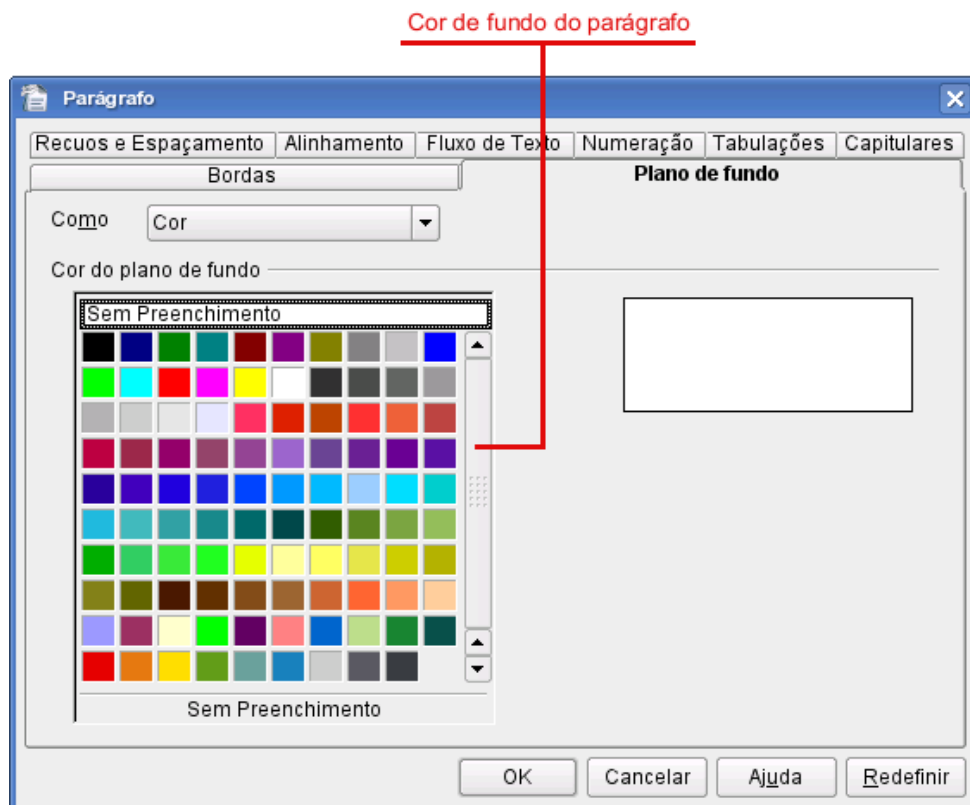
Plano de fundo:

Se você deseja aplicar uma cor ao fundo do texto, proceda da seguinte maneira:

1. Selecione o bloco de texto no qual você quer aplicar uma cor de fundo.
2. Clique no menu:

Formatar ↳ Parágrafo

3. Clique na Aba **Plano de fundo**.
4. Escolha a cor de fundo, clicando sobre ela.
5. Para finalizar, clique em **OK**.



Configurando a página:

Configurar a página significa definir:

1. O tamanho das margens;
2. O tamanho do papel em que o texto será impresso;
3. A numeração das páginas.

Para realizar estas configurações, proceda da seguinte maneira:

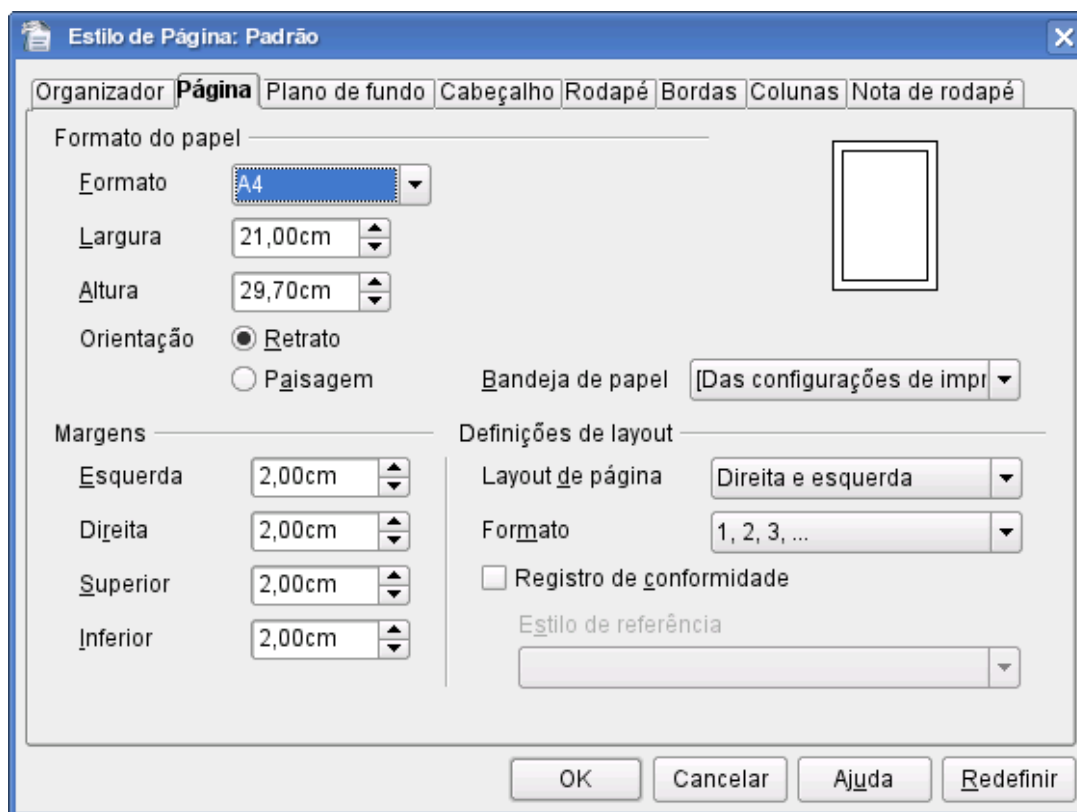
1. Clique no *menu*:

Formatar ↳ Página

2. Clique na Aba **Página**.

Nesta janela, você pode definir o tamanho das margens (superior, inferior, esquerda e direita) e também definir o tamanho do papel que será usado para imprimir o texto (A4, carta, ofício, etc).

Você pode também determinar se quer as páginas numeradas ou não e o estilo da numeração (números arábicos, romanos, letras, etc.).



14.1.12 Imprimindo o texto

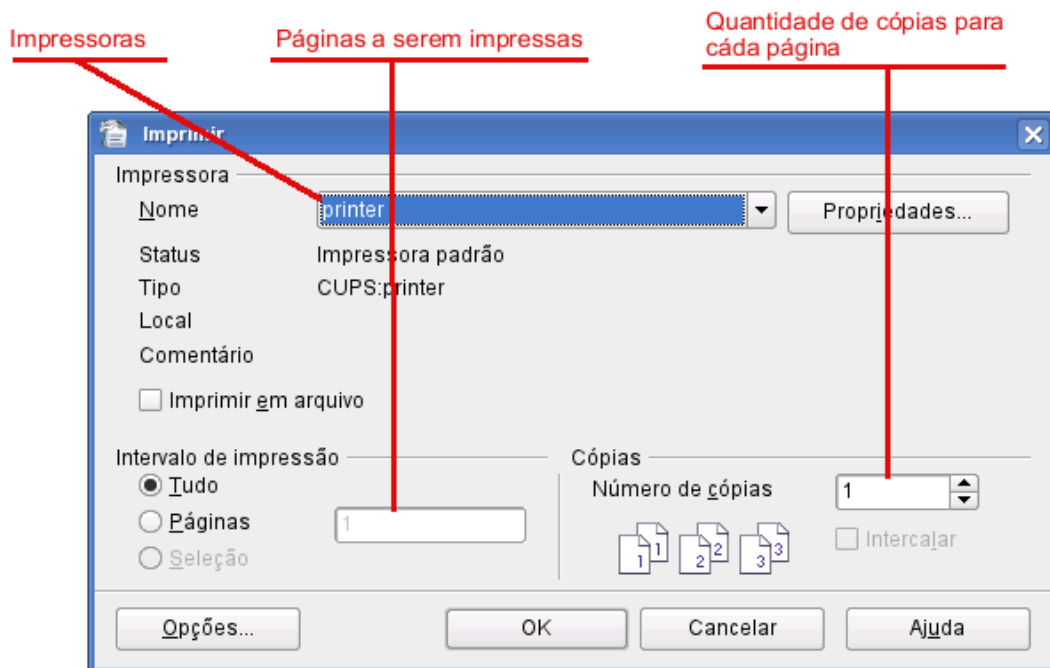
Para imprimir o seu texto inteiro, ou seja, o documento que está aberto, clique no botão ilustrado abaixo, **Imprimir arquivo**, localizado na barra de ferramentas. Isso fará com que o texto inteiro seja impresso uma única vez.

Se você quiser mais opções para imprimir o seu texto, como por exemplo, controlar o número de cópias ou as páginas que deverão ser impressas, proceda da seguinte maneira:

1. Clique no menu **Arquivo**.
2. Escolha a opção **Imprimir**.

Ou pelo teclado, basta pressionar as teclas **Ctrl + P**.

E na tela que se abre, ilustrada abaixo, você poderá escolher a impressora, a área de impressão e o número de cópias.



14.2 Utilizando o OpenOffice Calc

O **OpenOffice Calc** é um aplicativo de planilha de cálculo que você pode usar para calcular, analisar, e gerenciar seus dados. Você também pode importar e modificar planilhas do Microsoft Excel. A seguir, será apresentado uma visão geral do Calc.

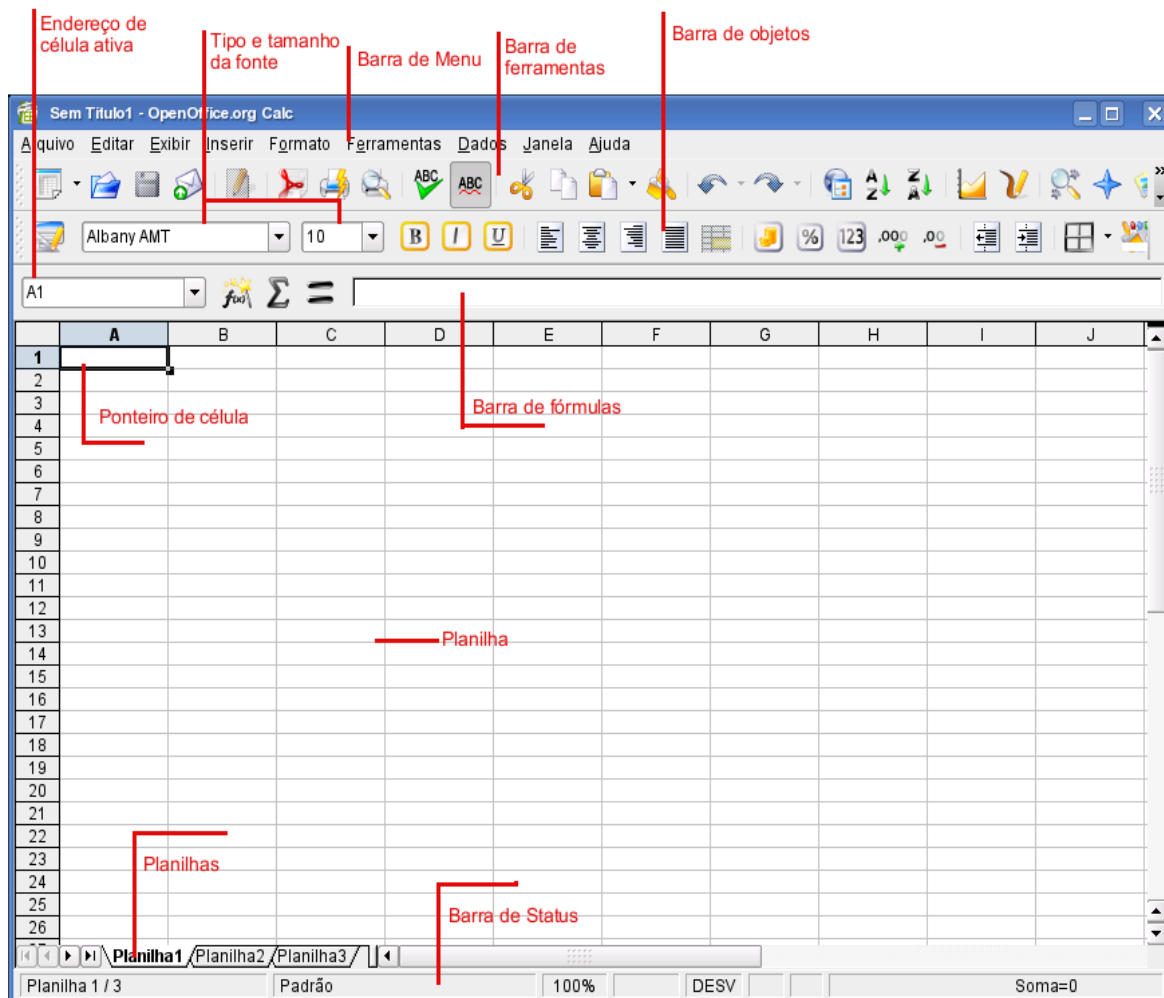
14.2.1 Iniciando o OpenOffice Calc

Para iniciar o Calc clique no botão **Iniciar** localizado na barra de tarefas. Clique na opção:

Menu MS → **Aplicações** → **Escritório** → **OpenOffice Calc**

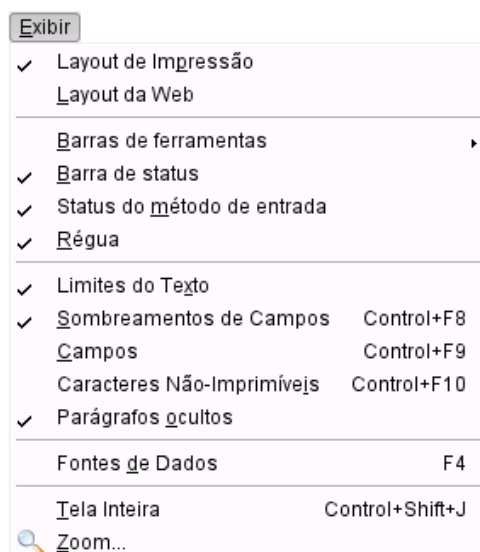
14.2.2 Conhecendo os componentes da tela inicial do Calc

Ao abrir o Calc você verá a tela a seguir, onde está ilustrado os principais componentes da janela principal do Calc.



14.2.3 Menu Exibir

Este item da barra de menus é utilizado para estruturar a área de trabalho. A partir de suas opções, podem ser exibidas ou ocultas as barras do OpenOffice Calc. Ainda podem ser trabalhadas a aparência e o tamanho da tela de trabalho.



Menu: Exibir ↳ Zoom:

Permite ajustar o tamanho da área de trabalho.

Menu: Exibir ↳ Barra de ferramentas:

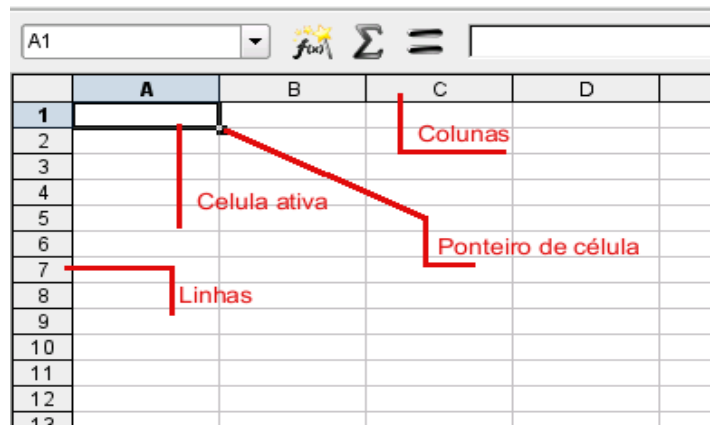
Permite selecionar as barras de ferramentas a serem mostradas na tela.

Quando ativadas, as barras aparecem marcadas com um Π .

Para ativar ou desativar uma barra, dê um clique sobre ela.

14.2.4 O arquivo de trabalho

No OpenOffice Calc, o arquivo de trabalho contém, a princípio, três planilhas, conforme indicação na figura abaixo. Cada planilha é apresentada em forma de tabela, contendo linhas e colunas. São disponibilizadas 32.000 linhas, numeradas de 1 a 32.000, e 256 colunas, nomeadas de A até IV, cuja interseção se dá o nome de célula.



Colunas: representadas por **letras**.

Linhas: representadas por **números**.

Progressão: marca existente no canto inferior direito da célula.

14.2.5 Abrindo e criando novas planilhas

Para criar uma nova planilha, clique no *menu*:

Arquivo ↳ Novo ↳ Planilha

Para abrir uma planilha já existente, acesse o *menu*:

Arquivo ↳ Abrir

Ou pressione juntamente as teclas **Ctrl + A**.

Selecione o arquivo desejado, clique em **Abrir**, ou dê um duplo clique sobre ele.

14.2.6 Salvando uma planilha

Tratando-se de um arquivo novo, clique em:

Arquivo ↳ Salvar como

Escolha em que pasta deseja salvá-lo e dê um nome para o arquivo. Em seguida, clique em **Salvar**.

14.2.7 Fechando uma planilha

Para fechar a planilha clique em:

Se a planilha não estiver salva, aparecerá uma tela com as opções:

- 1) **Cancelar:** Para cancelar a operação de salvamento e volta à planilha em questão.
- 2) **Descartar:** Para fechar o arquivo sem salvar, perdendo o conteúdo ou as últimas alterações feitas.
- 3) **Salvar:** Para salvar o arquivo.

14.2.8 Inserindo dados em uma planilha

A seguir serão explicados os principais recursos de inserção de dados numa planilha, sejam eles textos ou números. Também serão abordadas as operações numéricas e funções.

Para entender como inserir dados em uma planilha é importante saber os conceitos abaixo:

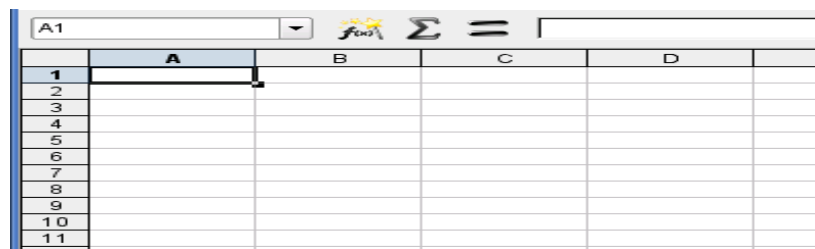
Células: São as unidades onde entramos com os dados. Ou seja, é cada um dos quadrinhos existentes na planilha.

Célula Ativa: É a célula onde está o cursor no instante da entrada de dados, ou seja, onde os dados serão digitados.

Colunas: Estão dispostas na posição vertical e variam de A a Z e de AA até IV, num total de 256.

Linhas: Estão dispostas na posição horizontal e variam de 1 a 32.000.

Colunas e Linhas: Coordenadas usadas para a identificação das células.



14.2.9 Selecionando uma célula

Para selecionar uma célula dê um clique com o *mouse* sobre a célula. Você pode mover-se também entre as células através do teclado. Na tabela abaixo está demonstrado como mudar a célula ativa utilizando o teclado.

TECLA	OPERAÇÃO
Seta para cima	Célula uma posição acima passa a ser a ativa.
Seta para baixo	Célula uma posição abaixo passa a ser a ativa.
Seta para esquerda	Célula uma posição a esquerda passa a ser a ativa.
Seta para direita	Célula uma posição a esquerda passa a ser a ativa.
Enter	Célula uma posição abaixo passa a ser a ativa
Tab	Célula uma posição a esquerda passa a ser a direita.
Ctrl + seta para a esquerda	Célula ativa passa a ser a primeira célula da linha atual.
Ctrl + seta para a cima	Célula ativa passa a ser a primeira célula da coluna atual.
Page Up	Vai uma tela para cima.

TECLA	OPERAÇÃO
Page Down	Vai uma tela para baixo.
Ctrl + Home	Vai para a célula A1.
End	Vai para a última célula da linha.
Home	Vai para a primeira célula da linha.

14.2.10 Inserindo textos e números

Nas células poderão ser digitados números, caracteres, caracteres especiais, etc.

Ao terminar a entrada de dados na célula, teclre **ENTER** ou **TAB**.

Se o texto for maior que o tamanho da célula, ele ocupará o espaço da próxima, se esta estiver vazia. Esta ocupação não significa que o espaço da próxima célula foi utilizado. Havendo a necessidade de uso da próxima célula, ao se clicar sobre ela, o conteúdo da anterior desaparecerá e a atual poderá ser ocupada, ficando o seu conteúdo sobreposto ao anterior, sem apagá-lo.

Uma seta vermelha aparecerá do lado direito da célula, indicando que o conteúdo ultrapassou o tamanho da mesma.

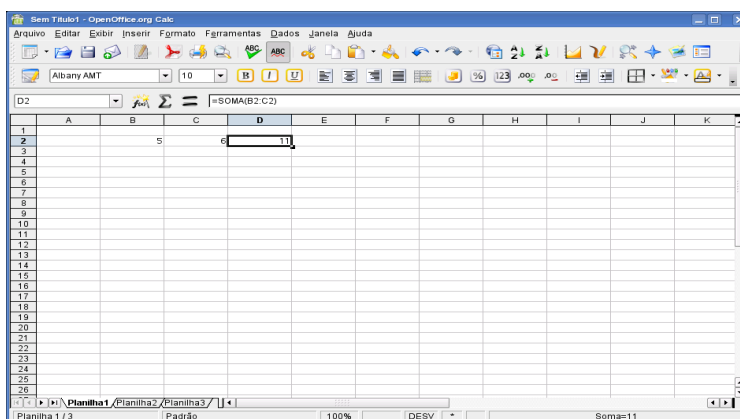
Caso você queira que todo o conteúdo da célula seja exibido será necessário modificar o tamanho da célula.

14.2.11 Eliminando o conteúdo de uma célula

Selecione a célula que deseja eliminar, e pressione a tecla **DELETE** ou **BACKSPACE**.

14.2.12 Trabalhando com fórmulas

Uma fórmula permite relacionar células específicas com o objetivo de realizar operações matemáticas. Toda fórmula deve ser precedida do sinal "=",



No exemplo anterior, "=SOMA(B2+C2)", soma o conteúdo da célula B2 com o conteúdo da célula C2, ficando o resultado em D2.

14.2.13 Operadores numéricos: adição, subtração, multiplicação e divisão

A criação de fórmulas é feita usando operadores numéricos.

14.2.14 Adição

Soma os valores existentes em células. Símbolo: "+"

Exemplo: =D7+E7

Para se somar uma seqüência direta de células, usa-se o sinal " : " entre a primeira e a última célula da seqüência.

Exemplo: =SOMA(D7:D11)

O resultado será a soma de todos os valores existentes nas células: D7+D8+D9+D10+D11.

Outra maneira de uso desse recurso é por meio do sinal soma: 

Proceda da seguinte maneira:

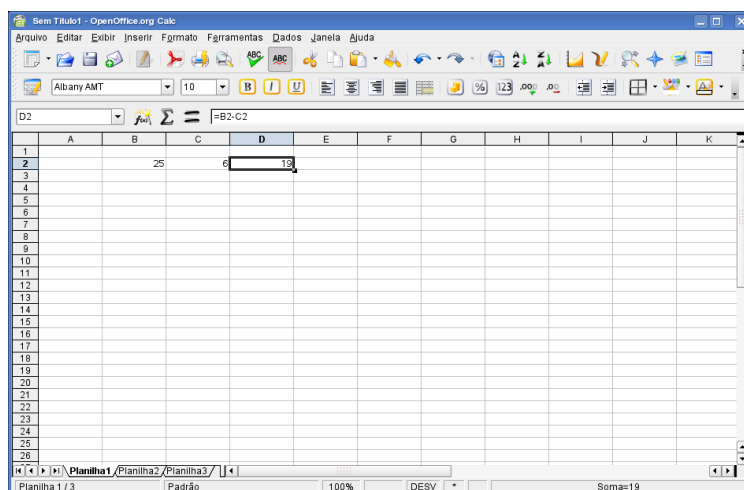
1. Posicione o cursor na célula onde se quer o resultado;
2. Clique no "soma" e pressione a tecla **ENTER**.
3. A fórmula será feita incluindo todos os valores existentes nas células da linha, ou coluna onde foi colocado o soma.

Caso não queira somar todos os valores mencionados anteriormente, deve-se ir até a barra de fórmulas e alterar a fórmula.

14.2.15 Subtração

Subtrai valores contidos nas células. Símbolo: " -".

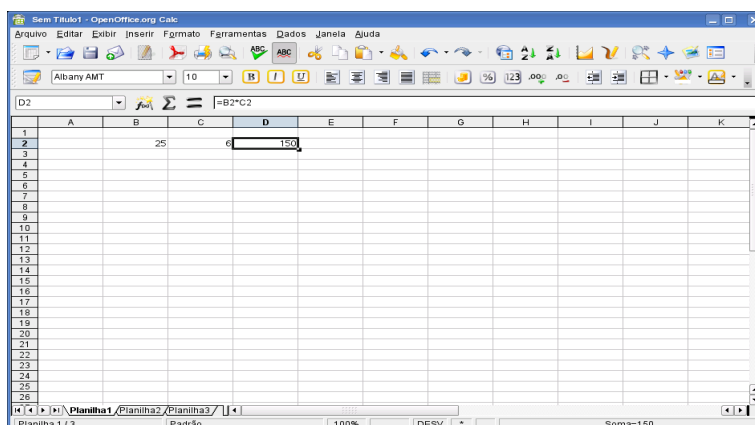
Exemplo: =B2-C2



14.2.16 Multiplicação

Multiplica os valores existentes nas células. Símbolo: " *".

Exemplo: =B2*C2



14.2.17 Divisão

Divide os valores existentes nas células. Símbolo " / ".

Exemplo: =B2/C2

14.2.18 Porcentagem

Para calcular valores percentuais deve-se proceder da seguinte maneira:

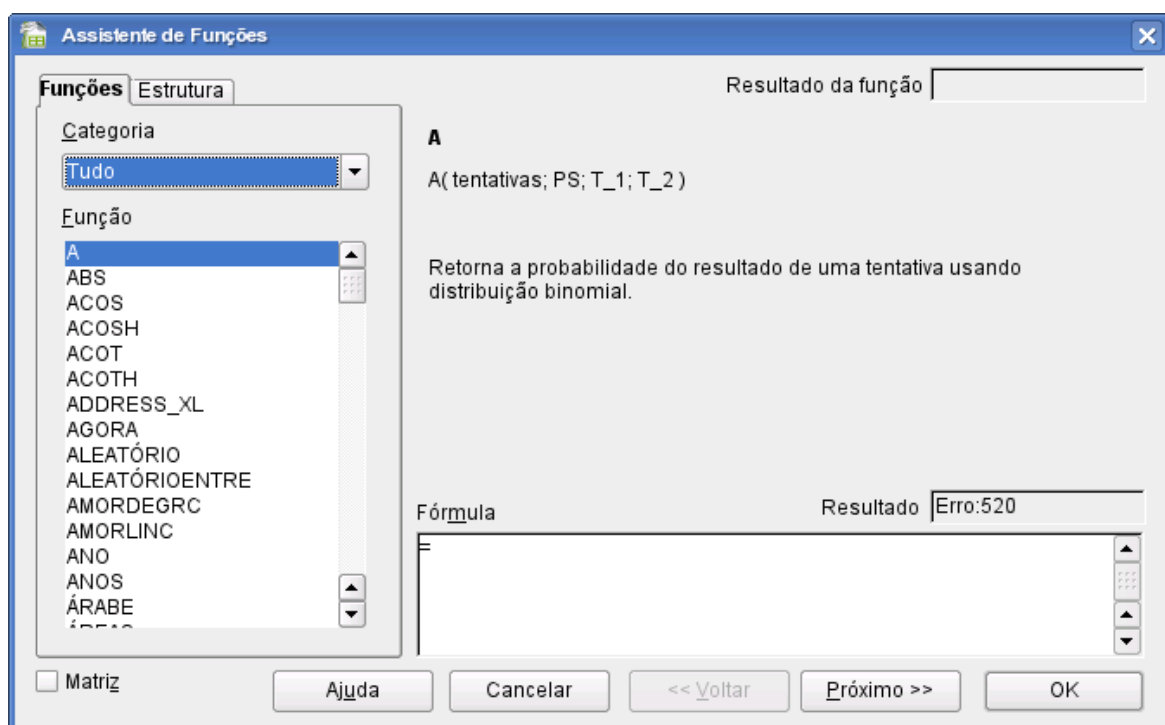
1. Clicar na célula onde se deseja colocar o resultado (percentual), e colocar o sinal de igualdade (=).
2. Clicar na célula de onde se quer a diferença percentual.
3. Colocar o sinal de subtração (-).
4. Clicar na célula que se quer comparar (percentualmente).
5. Colocar entre parênteses a operação "subtração" (ex. =(C4-B4).
6. Colocar o sinal de divisão "/".
7. Clicar novamente na célula que se quer comparar (percentualmente).
8. Clicar em **Aceitar**  na barra de fórmulas.

14.2.19 Trabalhando com funções

As funções são excelentes ferramentas e podem ser usadas para retorno ou exibição de valores a partir de vários tipos de cálculos. O **OpenOffice Calc** fornece um grande número de funções.

Para inserir uma função numa planilha, siga os seguintes passos:

1. Selecione a célula onde será colocada a função.
2. Selecione o menu **Inserir** e em seguida **Função**, ou tecle **Ctrl + F2**, ou ainda na barra de fórmulas, clique no botão **Assistente: Funções**. 
3. Selecione uma categoria de função na caixa **Categoria**.
4. Selecione o nome da função.
5. Clique no botão **Próximo**, ou dê um duplo clique sobre o nome da função escolhida.
6. Preencha os argumentos solicitados para a função.
7. Clique em **OK**.



14.2.20 Copiando dados

A cópia de dados consiste na duplicação destes em outra posição na planilha. Para copiar faça o seguinte:

1. Selecione os dados a serem copiados.
2. Escolha a opção:

Editar ↳ **Copiar**

3. Ou pelo teclado, **Ctrl + C**.
4. Clique na primeira célula da região destino.
5. Escolha na Barra de *Menu* a opção:

Editar ↳ **Colar**

6. Ou pelo teclado, **Ctrl + V**.

14.2.21 Movendo dados

Proceda da seguinte maneira para mover dados utilizando o *mouse*:

1. Selecione os dados a serem movidos, com o ponteiro do *mouse*.
2. Posicione o ponteiro do *mouse* na área selecionada.
3. Mantenha o botão esquerdo do *mouse* pressionado e arraste até a primeira célula da região escolhida como destino.
4. Solte o *mouse*.

Proceda da seguinte maneira para mover dados utilizando o teclado:

1. Selecione os dados a serem movidos, com o ponteiro do *mouse*.
2. Pressione as teclas **Ctrl + X**.
3. Selecione a célula onde para onde deseja mover os dados com o *mouse*.
4. Pressione as teclas **Ctrl + V**.

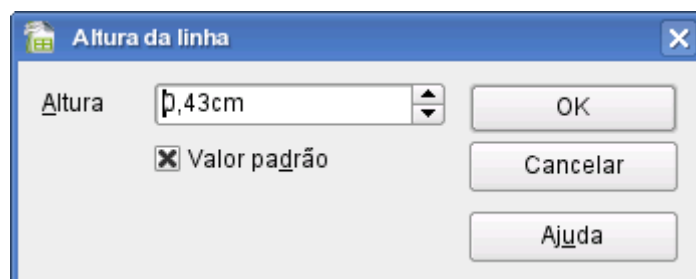
14.2.22 Alterando a altura das linhas

Proceda da seguinte maneira para alterar a altura das linhas:

1. Selecione a linha ou as linhas a serem alteradas.
2. Escolha a opção no menu:

Formatar ↳ **Linha** ↳ **Altura**

3. Na caixa Altura da Linha, digite o valor desejado e tecle **OK**.



Uma outra forma de alterar a altura da linha é utilizando o *mouse*, seguindo os passos abaixo:

1. Selecione a(s) linha(s).
2. Posicione o ponteiro do *mouse* na barra de linha, entre uma linha e outra. Neste momento, o ponteiro do *mouse* se transforma.

3. Mantendo o botão esquerdo do *mouse* pressionado, arraste-o até a altura adequada, e solte.

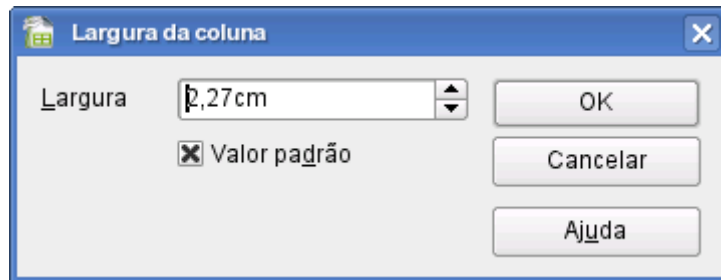
14.2.23 Alterando a altura das colunas

Para alterar a altura das colunas proceda da seguinte maneira:

1. Selecione a coluna ou as colunas a serem alteradas.
2. Na barra de menu, escolha:

Formatar ↳ Coluna ↳ Largura

3. Na caixa Largura da Coluna, digite o valor desejado e tecle OK.



Uma outra forma de alterar a largura da coluna é utilizando o *mouse*, seguindo as mesmas orientações com relação à linha, ou seja, posicionando o *mouse* na barra de coluna, entre uma coluna e outra.

14.2.24 Ocultando linhas e colunas

Ocultar linhas e colunas pode ser útil para preservar dados e fórmulas que não precisam ser vistos ou não podem ser alterados pelos usuários da planilha. Este recurso também pode ser usado para tornar a tela mais "limpa", mostrando apenas o que realmente é necessário para a compreensão dos dados.

Para ocultar:

1. Selecione as linhas ou as colunas através do menu:

Formato ↳ **Linha / coluna**

2. Em seguida clique em **Ocultar**.

Para reexibir linhas e colunas:

1. Selecione a linha ou coluna imediatamente anterior e posterior ao trecho oculto;
2. Clique no menu:

Formato ↳ **Linha / coluna**

3. Em seguida clique em **Mostrar**.

14.2.25 Formatando o conteúdo das células

Fonte é o nome que se dá aos diversos tipos de letras disponíveis no OpenOffice Calc, para melhorar a apresentação da planilha ou simplesmente para destacar partes da mesma.

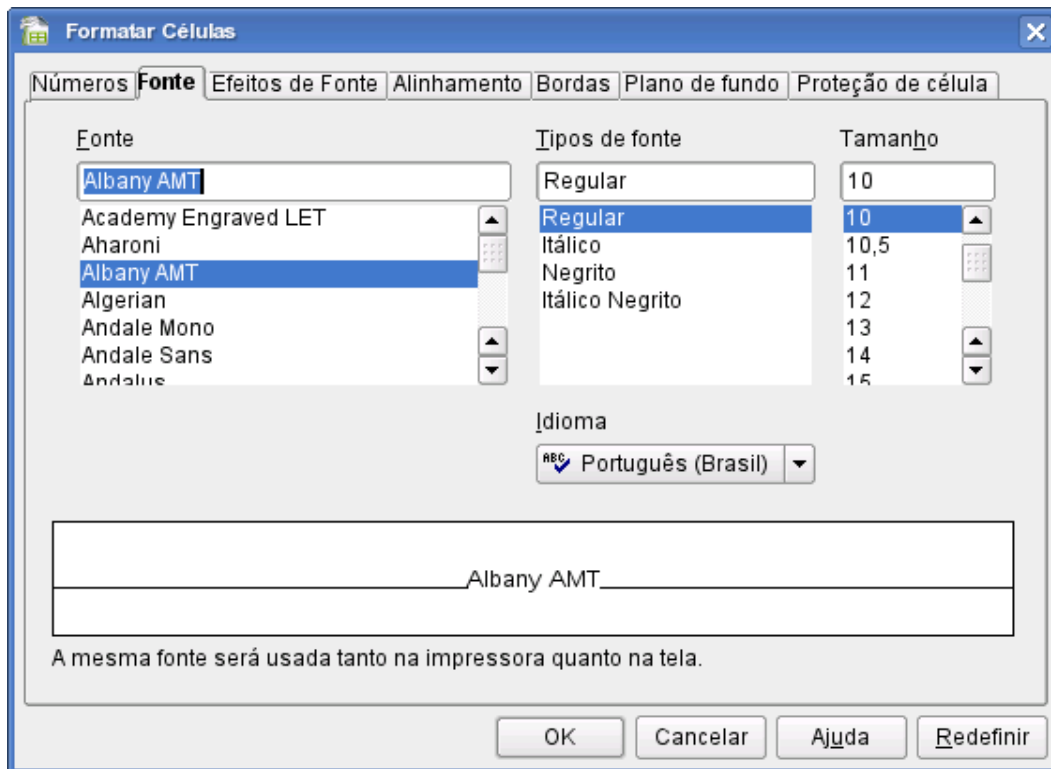
1. Para escolher a nova fonte:
2. Selecione a célula ou intervalo de células.
3. Selecione a opção:

Formatar ↳ **Células**

4. Selecione a aba **Fonte**.
5. Marque as opções desejadas.

6. Clique em **OK**.

Nesta tela você poderá formatar, além da fonte, os números, efeitos da fonte, alinhamentos, bordas e plano de fundo da célula ou intervalo de células selecionadas, nas respectivas abas.



14.2.26 Ordenando e classificando dados

Esta operação permite colocar dados em ordem crescente ou decrescente.

No OpenOffice Calc é possível utilizar até três chaves de ordenação diferentes, podendo ser por linhas ou colunas.

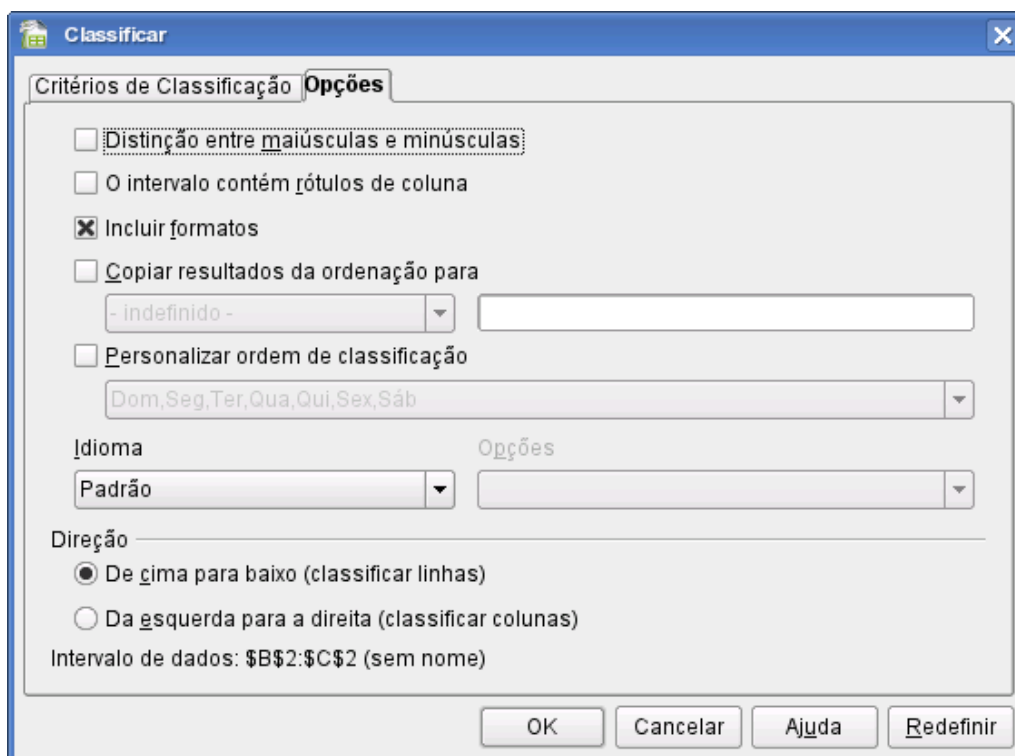
Para ordenar dados:

1. Selecione os dados a serem classificados (podem ser colunas inteiras).
2. Escolha pelo *menu*:

Dados → **Classificar**

3. Escolha a opção "Crescente" ou "Decrescente" para primeira opção de ordenação.
4. Determine as outras opções, se necessário.
5. Clique em **OK**.

A aba **Opções** oferece outras alternativas, dentre elas a "Direção" da classificação que define se esta será feita por linhas ou colunas.



14.2.27 Criando gráficos

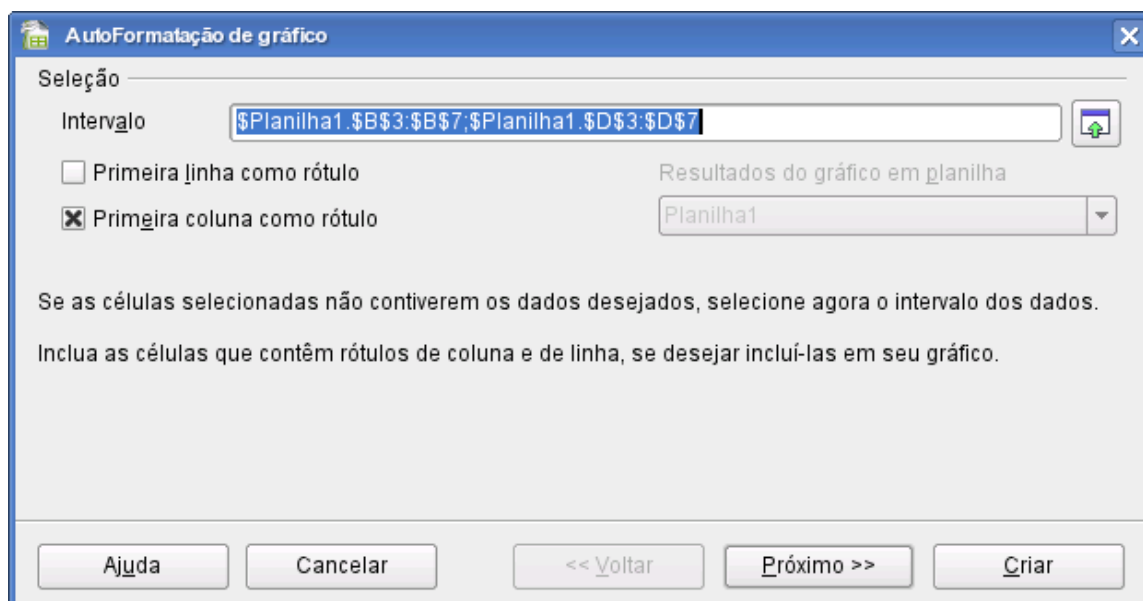
Primeiramente, selecione na planilha os dados a partir dos quais será gerado o gráfico.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2		Material	Quantidade	Preço							
3		Borracha	2	R\$ 2,40							
4		Caderno	4	R\$ 55,00							
5		Lápis	3	R\$ 0,60							
6		Caneta	1	R\$ 1,00							
7		Cola	1	R\$ 3,90							
8		Total		R\$ 62,90							
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											

Escolha pelo menu:

Inserir ↳ Gráfico

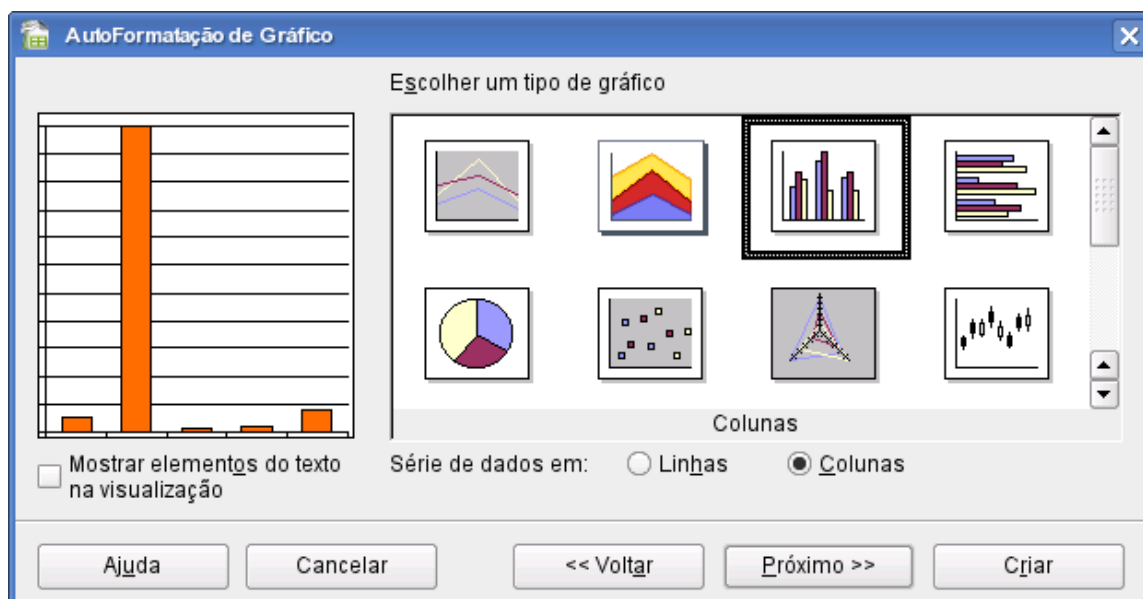
E a seguinte janela será exibida:



Esta janela mostra a área da planilha onde estão os dados que serão utilizados para geração do gráfico. À esquerda, há duas opções:

1. Primeira linha como rótulo.
2. Primeira coluna como rótulo.

Do lado direito, pode-se escolher em que planilha deverá ser inserido o gráfico. Depois de feitas as seleções, clique em Próximo.

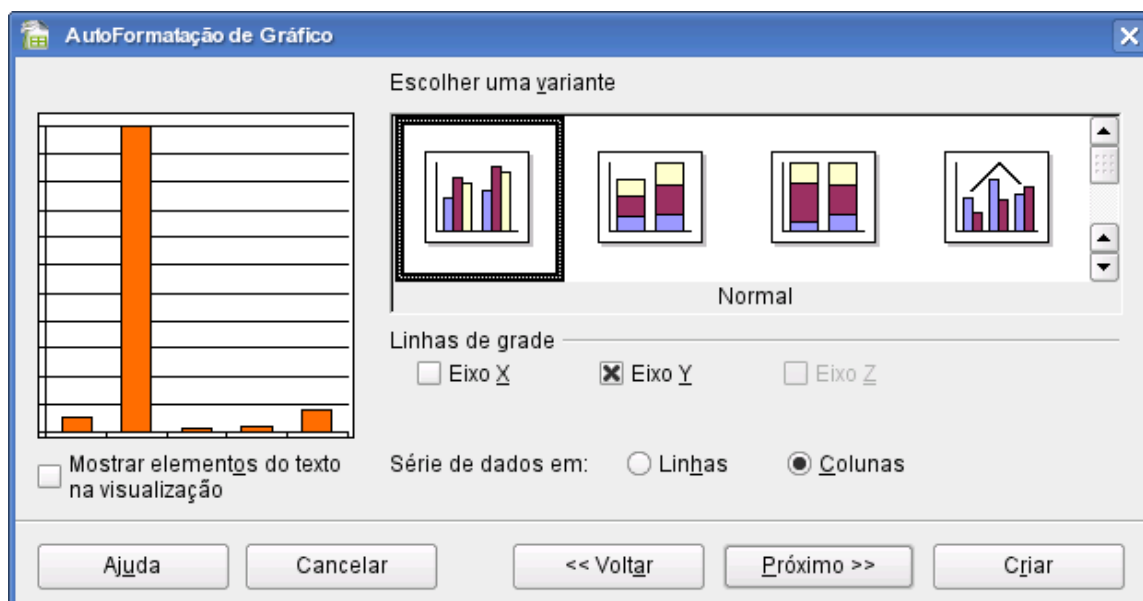


Selecione o tipo de gráfico.

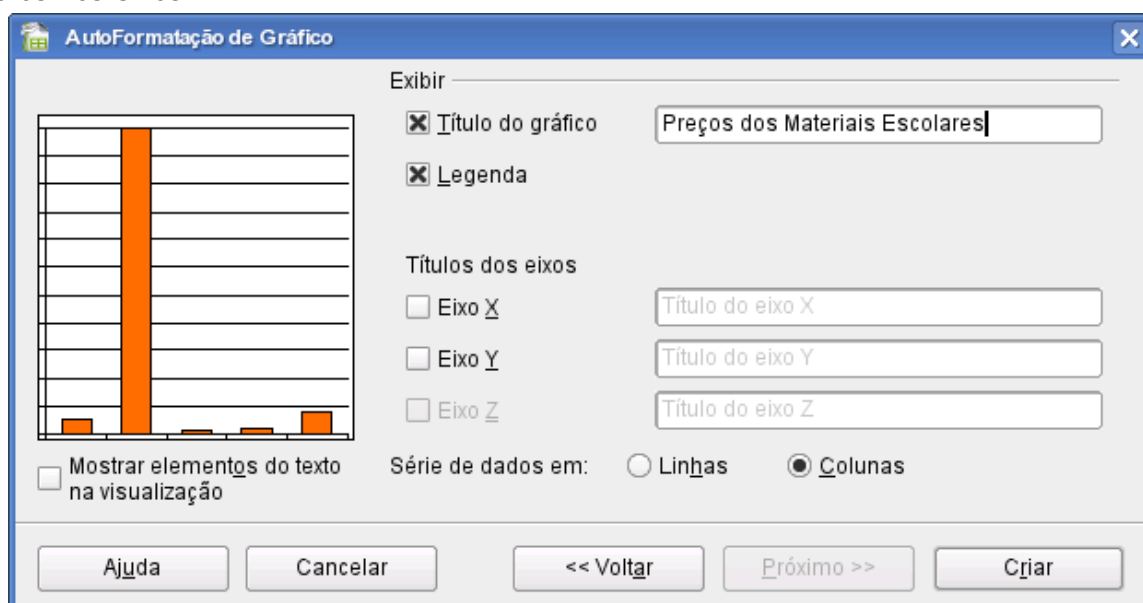
O campo Mostrar elementos do texto na visualização: mostra a maneira como o gráfico será exibido na planilha.

Se a opção "Linhas" é selecionada a legenda aparecerá ao lado do gráfico e se a opção "Colunas" é selecionada a legenda aparecerá abaixo de cada item.

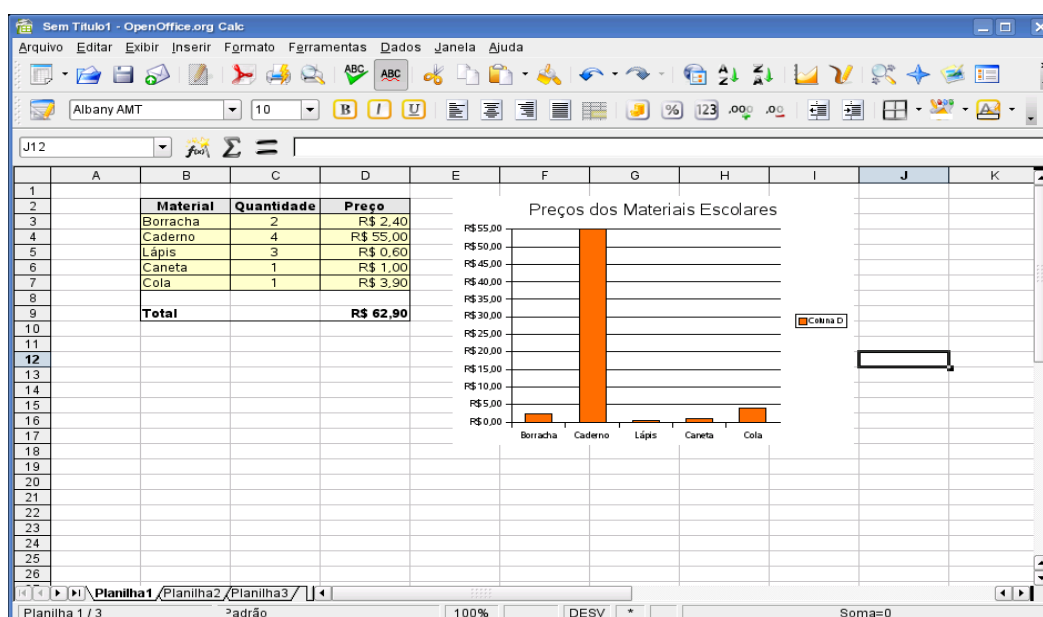
Clique em **Próximo**.



Na próxima tela, você deverá escolher um título do gráfico. Optar ou não por legenda. E optar por colocar ou não títulos nos eixos.



Clique em **Criar**, para concluir o processo.



14.3 Utilizando o OpenOffice Impress

O **OpenOffice Impress** é um dos editores de apresentações mais utilizados e aprovados hoje em dia. Este aplicativo possibilita ao usuário criar, editar e formatar *slides*, aplicar efeitos de transição, inserir imagens e muitos outros recursos necessários para elaborar apresentações diversas. A seguir, será apresentado uma visão geral do Impress.

14.3.1 Iniciando o OpenOffice Impress

Para iniciar o Impress clique no botão **Iniciar** localizado na barra de tarefas. Clique na opção:

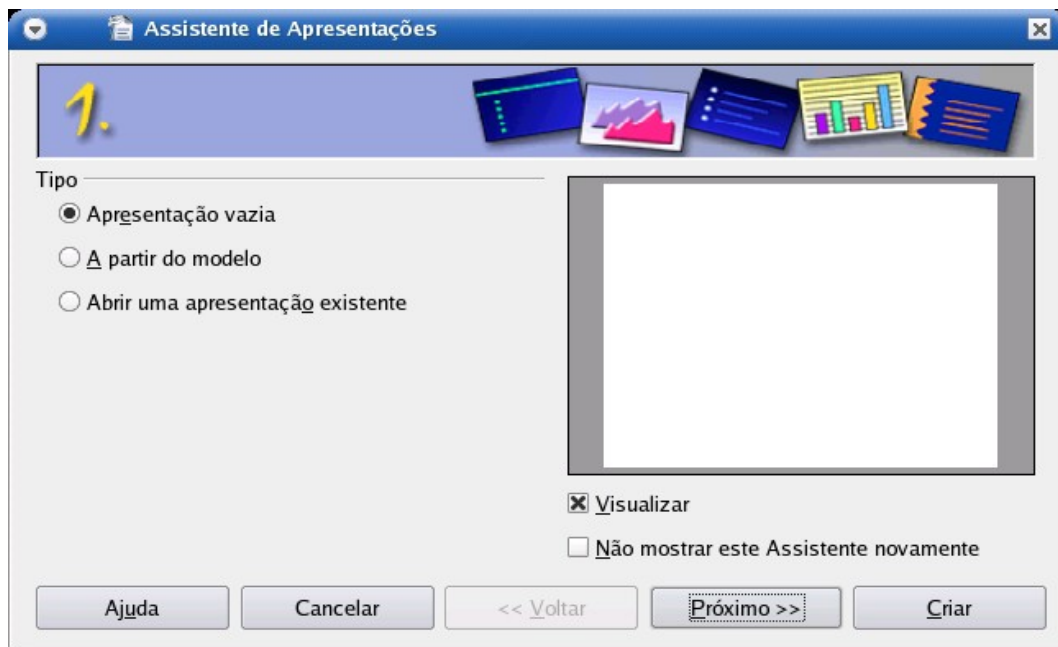
Menu MS ↳ Aplicações ↳ Escritório ↳ OpenOffice Impress

14.3.2 Conhecendo o Assistente do OpenOffice Impress

Ao abrir o OpenOffice Impress, surgirá o **Assistente de Apresentações** que lhe auxiliará na elaboração da estrutura dos *slides*. Para isso, basta seguir os passos indicados:

Passo 1: Definindo o Tipo de Apresentação

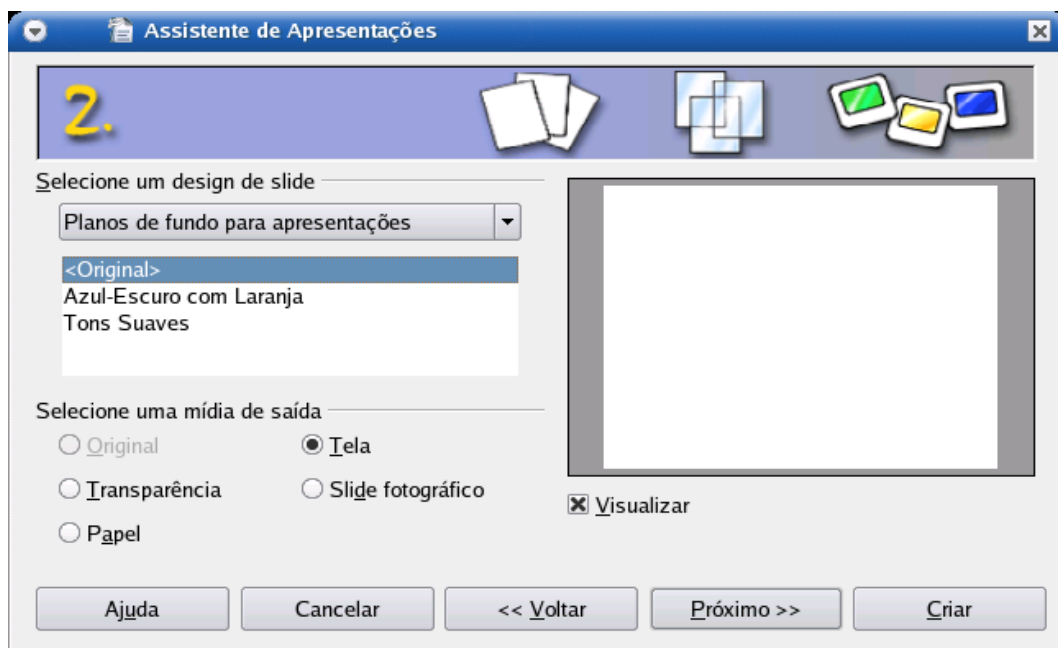
No primeiro passo, você encontrará as opções do tipo de apresentação como: "Apresentação vazia", "A partir do modelo" ou "Abrir uma apresentação existente".



Caso queira criar uma nova apresentação basta marcar a opção "Apresentação vazia" e clicar no botão **Próximo>>**.

Passo 2: Escolhendo o *design* dos *slides*

O próximo passo refere-se a escolha de um modelo de *design* pronto para ser utilizado e o tipo de página como: Original, Transparência, Papel, Tela ou *Slide* fotográfico.



Caso queira criar uma nova apresentação sem utilizar os modelos de plano de fundo do OpenOffice, basta selecionar a opção **Original**, o tipo de página como **Original** e clicar no botão **Próximo>>**.

Passo 3: Escolhendo os efeitos e tipo de transição.

Neste passo você deverá escolher o tipo de transição de *slides* e o tipo de apresentação.



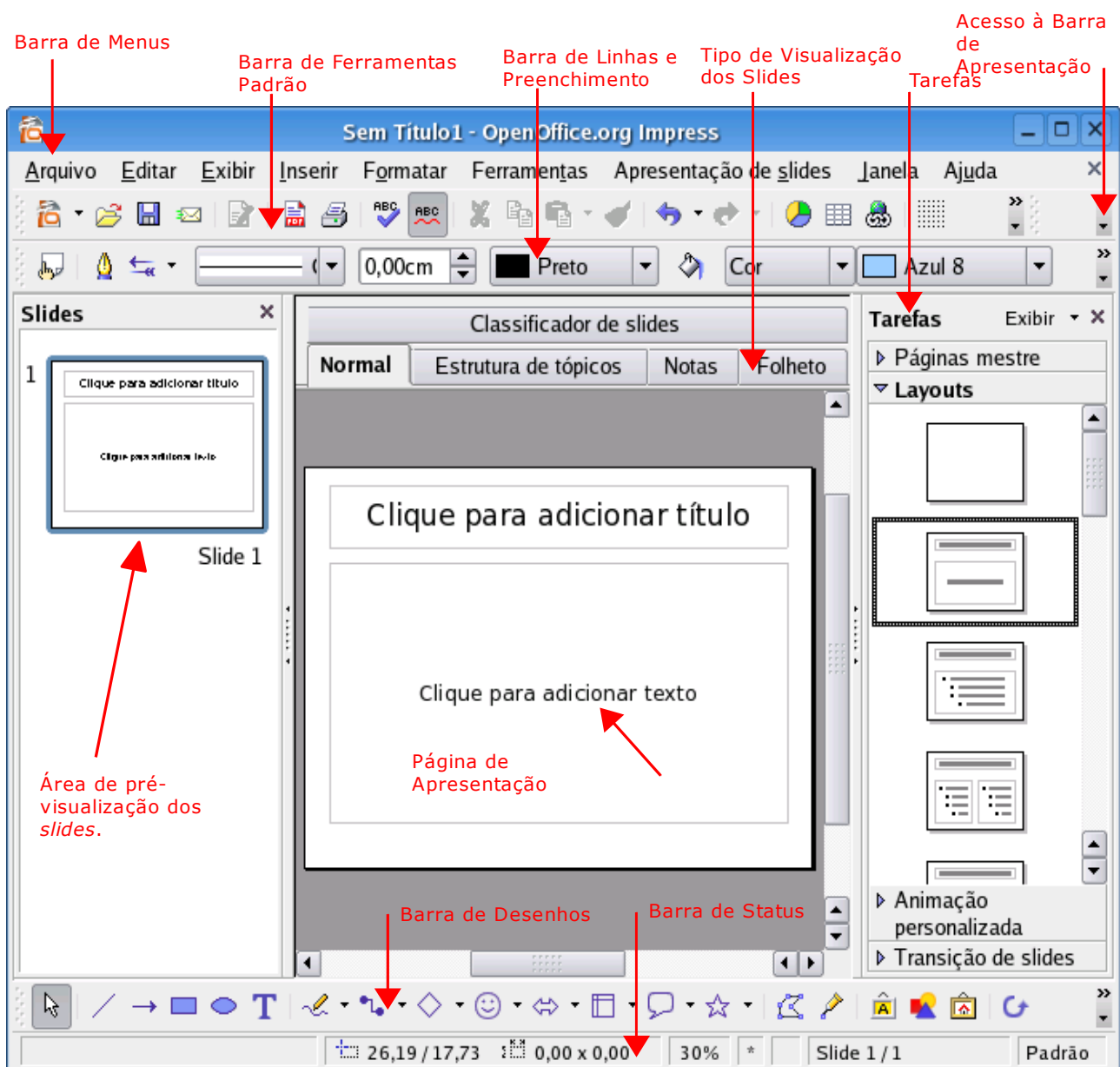
Ao final deste passo, pressione o botão **Criar** e a apresentação inicial será aberta na janela principal do OpenOffice Impress. Agora basta incrementar sua apresentação incluindo textos, imagens, gráficos e outros itens que julgar interessantes para elaborar seus *slides*.

14.3.3 Conhecendo a Área de Trabalho

A área de trabalho do OpenOffice Impress se tornou bastante dinâmica. As barras de ferramentas são exibidas de acordo com cada tipo de aplicação realizada. As principais barras de ferramentas são:

1. **Barra de Menu:** Contém os principais *menus*. Através desta barra podemos acessar praticamente todos os recursos da ferramenta.

2. **Barra de Ferramenta Padrão:** Apresenta os botões de acesso rápido às aplicações básicas como: abrir, salvar, cortar, copiar, colar, etc.
3. **Barra de Linha e Preenchimento:** Contém os botões de acesso aos comandos de linha, cor da linha, área, estilo da área, preenchimento, etc.
4. **Tipos de Visualização dos Slides:** Exibe os tipos de visualização dos *slides*.
5. **Barra de Apresentação:** Possui botões de acesso rápido às ferramentas de apresentação.
6. **Área de Previsualização dos Slides:** Local onde você poderá visualizar todos os *slides* em miniatura.
7. **Página de Apresentação:** Área onde é realizado todas a edição dos *slides*.
8. **Tarefas:** Abas de tarefas como página mestre, *layouts*, animações e transições de *slides*.
9. **Barra de Desenho:** Contém todas as ferramentas de desenho.
10. **Barra de Status:** Exibe as informações da apresentação.



14.3.4 Criando uma nova apresentação

Para criar uma nova apresentação de maneira simples e rápida, faça:

- Na barra de *Menu*, clique em:

Arquivo ↳ **Novo** ↳ **Apresentação**

ou

- Na barra de ferramenta Padrão, clique no botão: **Novo**.



14.3.5 Abrindo um documento existente

Uma importante vantagem da ferramenta OpenOffice é a opção de abrir ou gravar um documento para outros formatos de arquivos. Estas opções possibilitam que o usuário abra arquivos editados no **MS-PowerPoint**, **Star Office** e também do próprio **OpenOffice** nas versões anteriores, cujo formato sofreu alteração de .sxi para .odp. Desta forma, você poderá abrir suas apresentações nos formatos .ppt, .sda, .sxd, .sti, .vor, etc., sem problema algum.

Para abrir uma apresentação, basta:

- Na barra de *Menu*, clicar em:

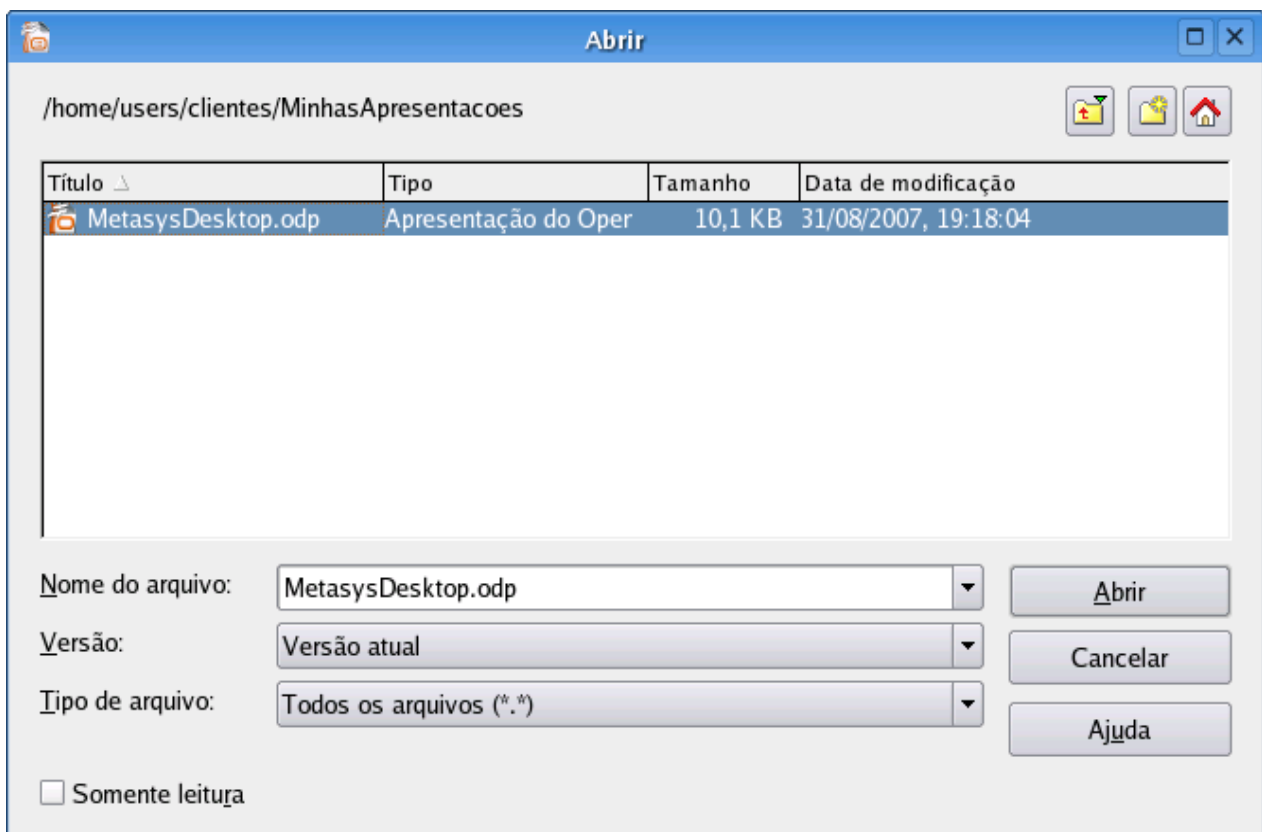
Arquivo ↳ **Abrir**

ou

- Na barra de ferramenta padrão, clicar no botão Abrir



Surgirá em seguida, uma janela contendo as informações de abertura da apresentação. Selecione o caminho onde se encontra a apresentação desejada e em seguida pressione o botão **Abrir** para carregar o arquivo desejado no OpenOffice Impress.



14.3.6 Gravando um documento

O processo de gravar uma apresentação é bastante simples. Do mesmo modo que se pode abrir outros formatos de arquivos como por exemplo, o .ppt do **MS-Power Point**, pode-se também gravar os arquivos em outros formatos, para que possam ser abertos em outros aplicativos. Para gravar uma apresentação, basta:

Na barra de *Menu*, clicar em:

Arquivo ↳ **Salvar**

ou

Na barra de ferramenta Padrão, clicar no botão **Salvar** .

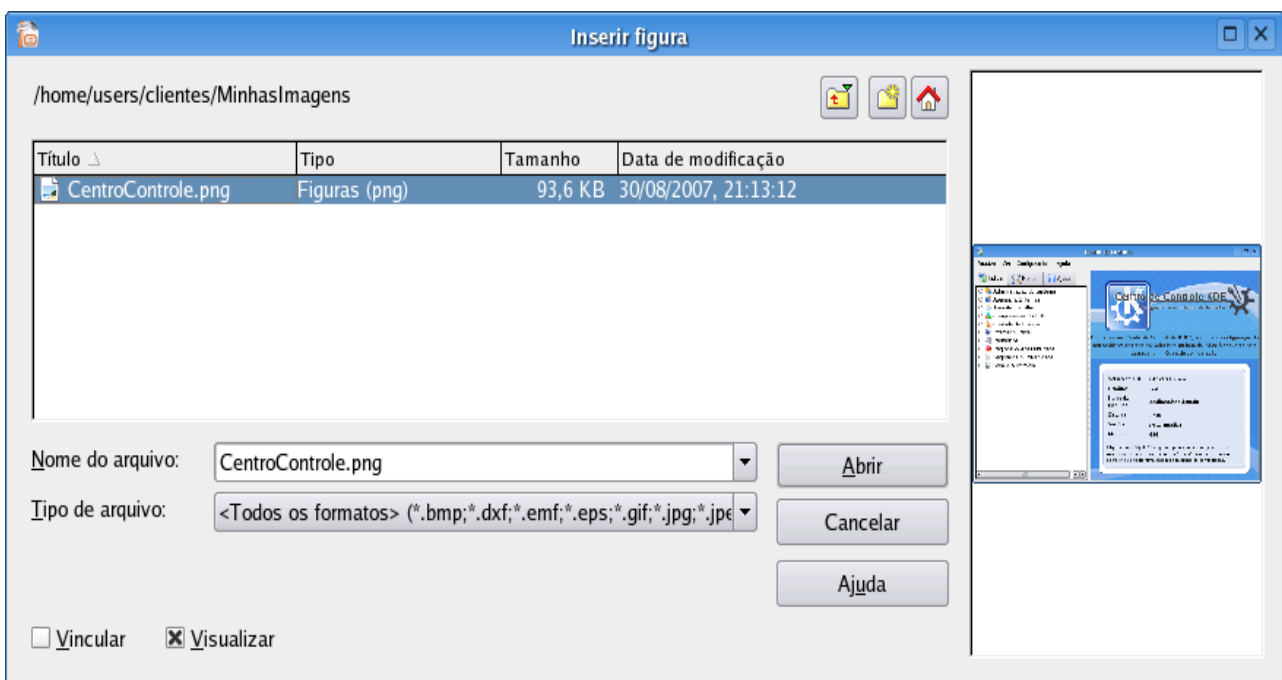
Uma tela semelhante à tela utilizada para abertura de uma apresentação será exibida. Nesta tela você deverá indicar o caminho onde a apresentação deverá ser gravada, informar um nome para a mesma e pressionar o botão **Salvar**.

14.3.7 Inserindo Figuras em um Slide

Para inserir uma figura em seu *slide*, basta clicar na barra de *Menu*, em:

Inserir ↳ **Figura** ↳ **Do arquivo...**

Confira na imagem abaixo a tela de inserção de figuras. Nesta tela clique sobre o item **Visualizar** e escolha o arquivo referente à figura que deseja inserir em seu *slide* e clique no botão **Abrir**.



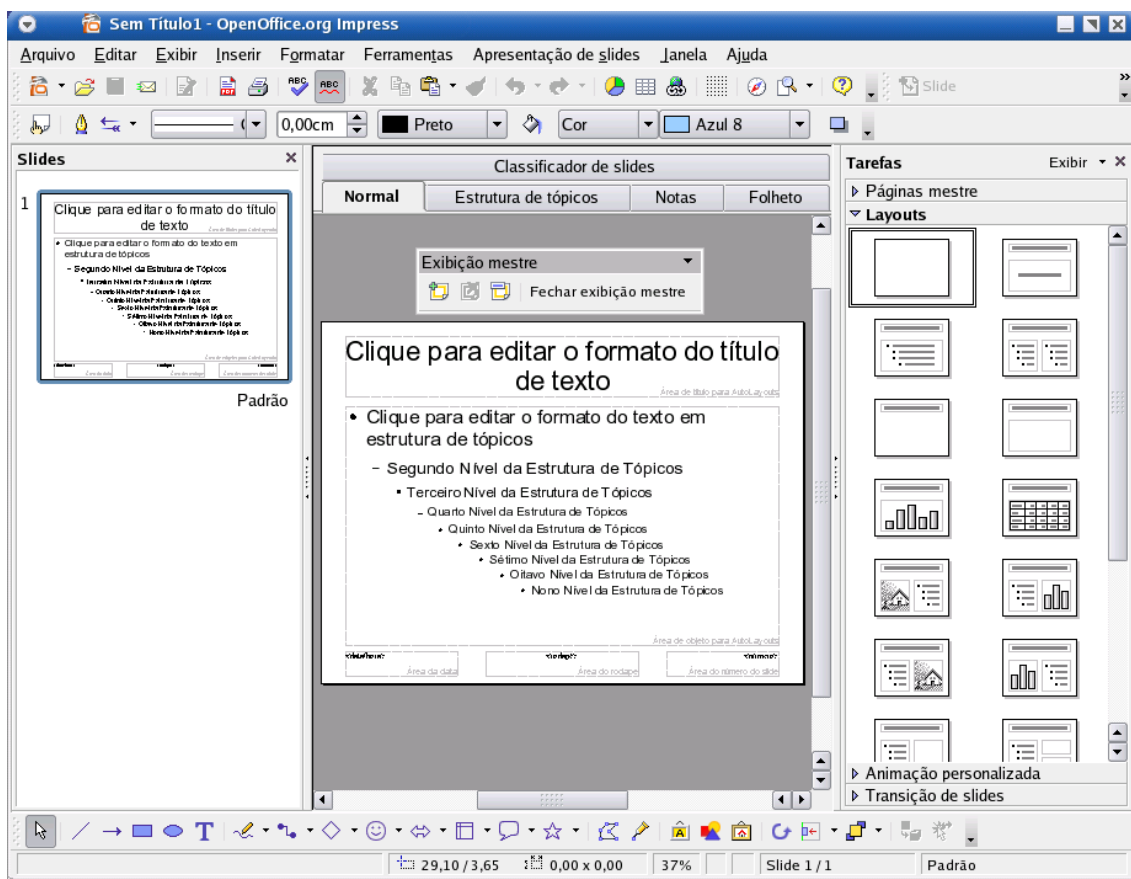
14.3.8 Alterando o *slide* mestre

O *slide* mestre é um modelo que serve de padrão para todos os demais *slides* em sua apresentação. A seguir será explicado como você pode configurar o seu *slide* mestre. Vale lembrar que todas estas configurações podem ser executadas em qualquer *slide* que compõe sua apresentação.

Alterando o Plano de Fundo

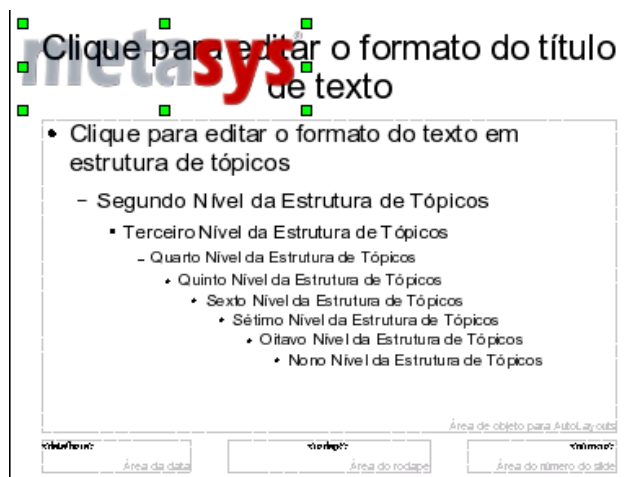
Para alterar o plano de fundo do *slide* mestre, basta clicar na barra de *Menu*, em:

Exibir ↳ **Principal** ↳ **Slide mestre**



No *slide* mestre você poderá inserir figuras ou até mesmo utilizar as ferramentas de desenho localizadas na barra de Desenho do Impress. A seguir, será exemplificado como elaborar um plano de fundo simples.

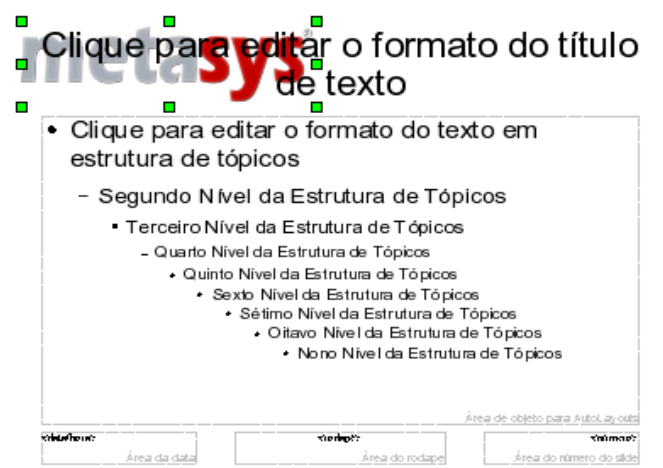
Primeiro insira uma figura qualquer e redimensione-a:



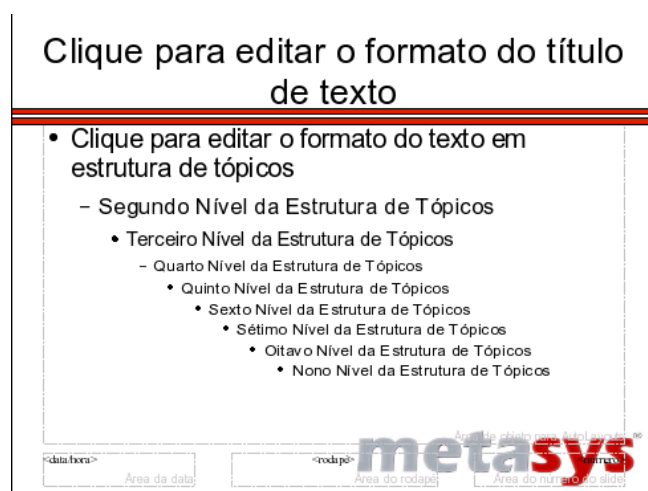
Observação: Muito cuidado para não inserir uma figura de tamanho pequeno, isso poderá causar uma perda de resolução ao dimensioná-la para um tamanho maior.

Após inserir a imagem, deverá posicioná-la para a parte de trás dos campos e textos. Para tanto, basta clicar com o botão direito do *mouse* sobre a figura e escolher a opção:

Organizar ↳ **Enviar para trás**

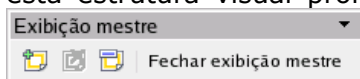


Depois, utilize algumas ferramentas de desenho, para tornar a apresentação mais apresentável. No exemplo a seguir foi utilizado a ferramenta retângulo para fazer as duas linhas da cor vermelha.



Desta maneira, a página mestre já está elaborada, ou seja, todos os novos *slides* que forem inseridos na apresentação, virão com esta estrutura visual pronta. Para sair do *slide* mestre basta clicar no botão

Fechar exibição mestre

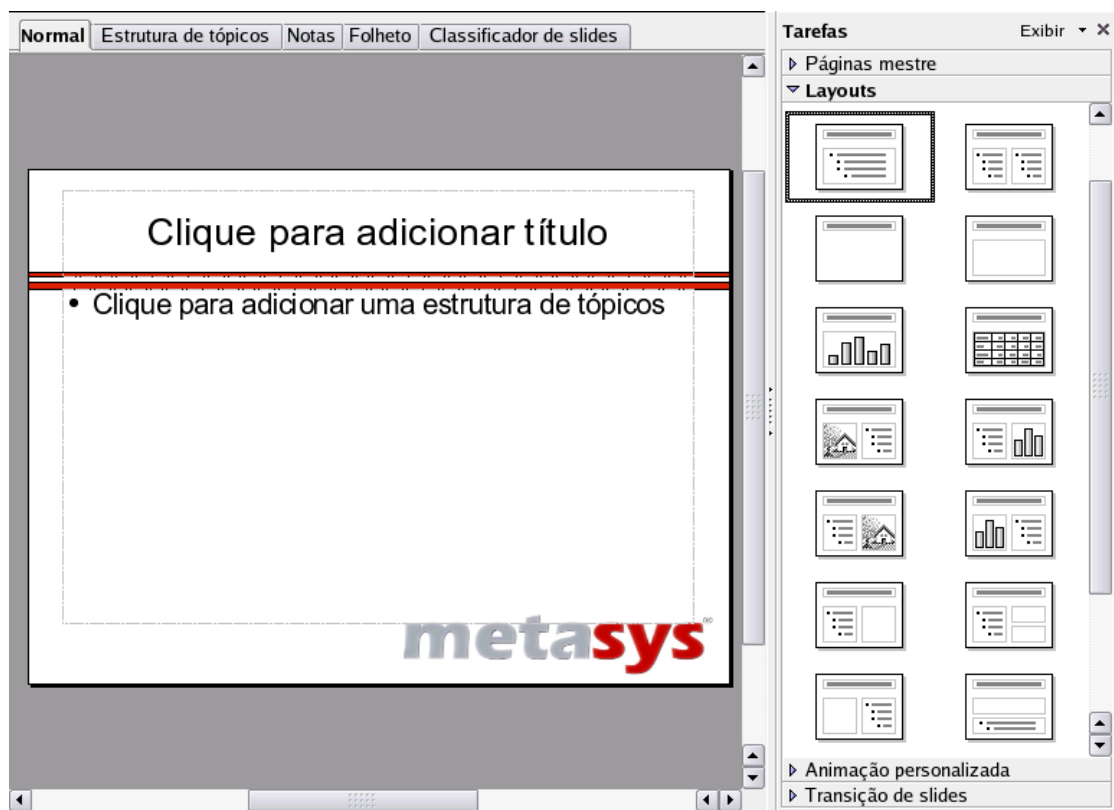


Alterando o Layout

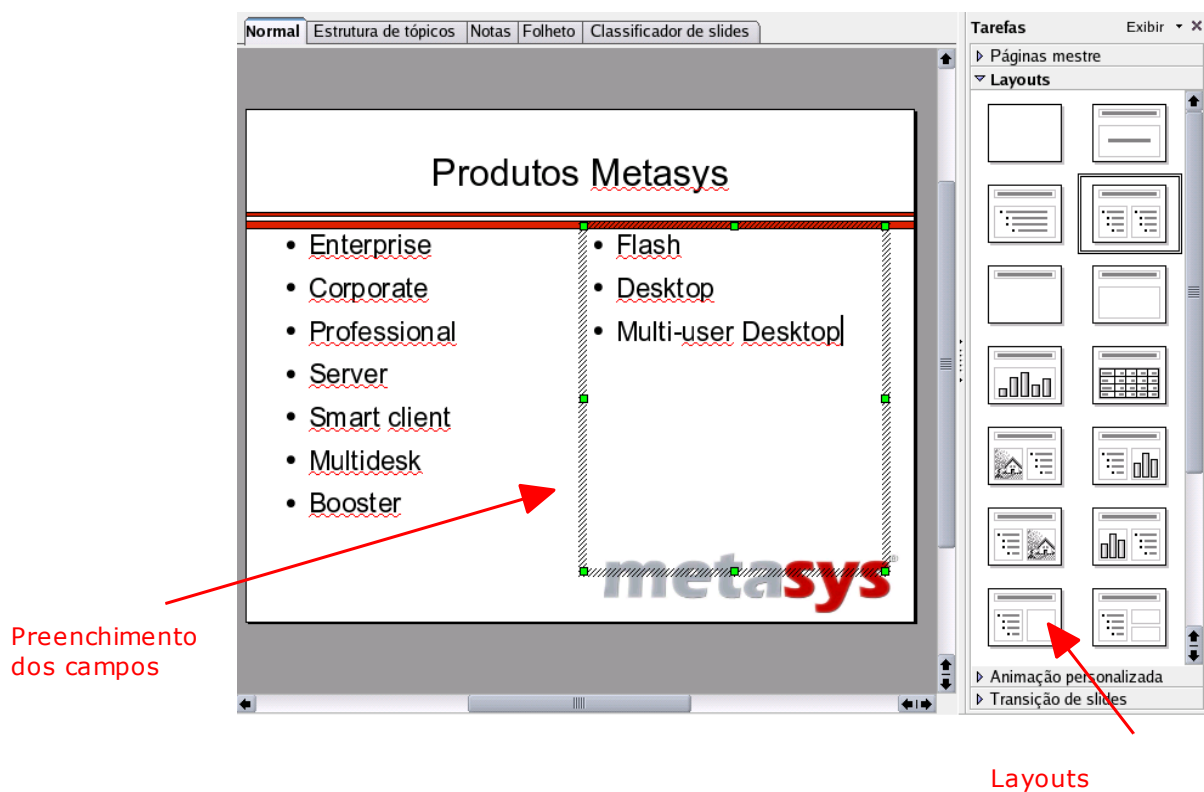
Em cada página de *slide* você poderá definir um tipo de *layout* diferente. Os *layouts* são formatos prontos de campos, onde você poderá inserir textos, figuras, gráficos, etc.

Com o plano de fundo já estabelecido, agora você terá que definir um *layout* para seu *slide*.

No canto direito do OpenOffice Impress ficam localizadas as **Abas de Tarefas**. Note que existe uma aba chamada **Layouts**. Clicando sobre esta aba surgirá os modelos prontos de *layouts*, escolha aquele que for mais conveniente com o tipo de *slide* que for elaborar. Veja a figura a seguir alguns modelos de *layouts* prontos.



Passando o *mouse* sobre os modelos de *layouts*, você poderá saber quais os campos existentes. Basta que você preencha estes campos na área de trabalho do *slide*.



14.3.9 Editando e formatando textos

Para definir um texto com formatação padrão, basta:

1. Selecionar o texto;

2. Clicar na barra de *Menu*, em:

Formatar ↳ Padrão

Você pode alterar a fonte em relação ao estilo, tipo, tamanho e as opções de destaque como **Negrito**, *Itálico* e Sublinhado.

Para alterar a fonte, basta:

1. Selecionar o texto para atribuir a nova formatação;
2. Alterar a formatação utilizando os botões na barra de Formatação de Texto. Veja a ilustração abaixo contendo os itens de formatação.



14.3.10 Manipulando Slides

Após falarmos sobre como alterar o *layout* dos *slides* e suas formatações é importante falar sobre como manipular os *slides*. A seguir serão abordadas tarefas comuns como copiar, recortar e colar um *slide*, como inserir novos *slides* e como excluí-lo em sua apresentação. Para efetuar qualquer uma destas tarefas, é preciso inicialmente selecionar o *slide* sobre o qual se deseja realizar alguma destas operações. Portanto a seleção não pode deixar de ser tratada.

Selecionando Slides

A forma de seleção de *slides* pode ser feita de três maneiras:

Para **selecionar apenas um *slide*** em sua apresentação, basta:

- Clicar com o *mouse* no *slide* desejado na área de pré-visualização de *slides*.

Para **selecionar mais de um *slide*** em sua apresentação, de uma só vez, basta:

1. Clicar no *slide* desejado na área de pré-visualização de *slides*;
2. Pressionar e segurar a tecla **CTRL**;
3. Clicar nos *slides* que deseja selecionar mantendo a tecla **CTRL** pressionada.

Para **selecionar todos os *slides*** de sua apresentação, de uma só vez, basta:

1. Clicar em qualquer um dos *slides* na área de pré-visualização de *slides*;
2. Pressionar as teclas: **CTRL + A**

ou

Na barra de *Menu*, clique em:

Editar ↳ Selecionar tudo

Recortando e Colando Slides

O processo de recortar um *slide* e colá-lo em outro local é simples. Para isso:

1. Selecione o(s) *slide(s)* desejado(s);

2. Pressione as teclas **CTRL + X**;
3. Posicione no local onde deverá ser inserido o *slide* recortado;
4. Pressione as teclas **CTRL + V** para colá-lo;

Você pode também recortar e colar *slides* através da barra de *Menu*. Veja como:

1. Selecionar o(s) *slide(s)* desejado(s);
2. Na barra de *Menu*, clicar em **Editar ↘ Recortar**;
3. Posicionar o cursor no local onde deseja inserir o *slide* recortado;
4. Na barra de *Menu*, clicar **Editar ↘ Colar**.

Outra forma de recortar e colar é através dos botões na barra de ferramenta Padrão, para isso, basta:

1. Selecionar o(s) *slide(s)* desejado(s);
2. Na barra de ferramenta Padrão, clicar no botão **Cortar**  ;
3. Posicionar no local onde deseja inserir o *slide* recortado;
4. Na barra de ferramenta Padrão, clicar no botão **Colar**  .

Copiando e Colando Slides

O processo de copiar um *slide* e colá-lo em outro local é simples, veja como:

1. Selecione o(s) *slide(s)* desejado(s);
2. Pressione as teclas **CTRL + C**;
3. Posicione o cursor no local onde deseja inserir o *slide* copiado;
4. Pressione as teclas **CTRL + V** para colá-lo.

Para copiar e colar *slides* através da barra de *Menu*, basta:

1. Selecionar o(s) *slide(s)* desejado(s);
2. Na barra de *Menu*, clicar em **Editar ↘ Copiar**;
3. Posicionar o cursor no local onde deseja inserir o *slide* copiado;
4. Na barra de *Menu*, clicar em **Editar ↘ Colar**.

O mesmo processo de copiar e colar *slides* pode ser realizado através dos botões da barra de ferramenta Padrão, para isso:

1. Selecione o(s) *slide(s)* desejado(s);
2. Na barra de ferramenta Padrão, clique no botão **Copiar**  ;
3. Posicione o cursor no local onde deseja inserir o *slide* copiado;

4. Na barra de ferramenta Padrão, clique no botão **Colar** .

Excluindo Slides

Para excluir *slides* o processo é bastante simples, veja:

Primeiramente selecione os *slides* que deseja excluir na área de pré-visualização;

Pressione a tecla **DELETE**.

14.3.11 Visualizando Apresentações

Para exibir a apresentação, siga os passos abaixo:

1. Selecione o primeiro *slide* na área de pré-visualização, indicando que a apresentação começará da primeira página;
2. Na área de **Tarefas**, clique na aba **Transição de slides**;
3. Clique no botão **Apresentação de slides** para iniciar a apresentação;

Para exibir a apresentação, siga os passos abaixo:

Durante a apresentação você poderá passar os *slides* utilizando os botões de direção do teclado ou simplesmente clicando com o botão esquerdo do *mouse*.

Agora você já está apto a elaborar belíssimas apresentações utilizando a ferramenta *OpenOffice Impress*.

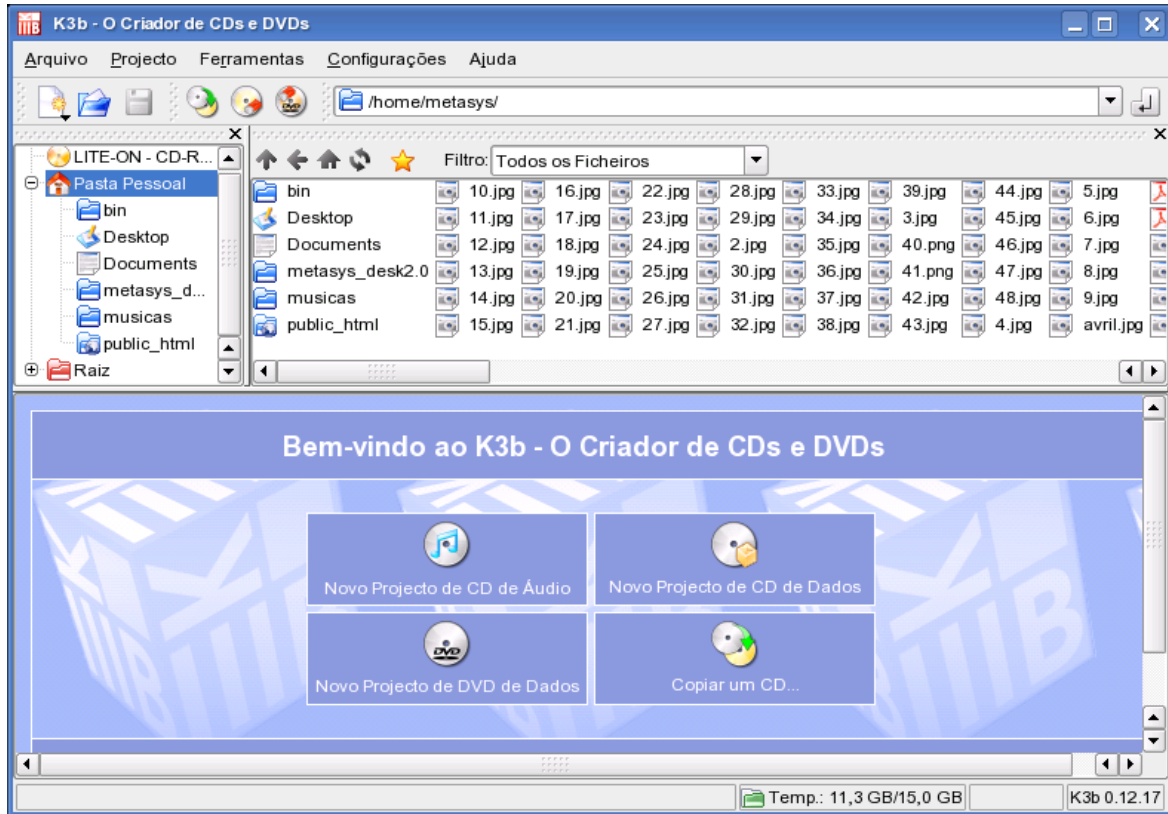
15 Gravando uma mídia com o K3B

O K3B é um ótimo software para gravação de mídias veja como é fácil:

15.1 Tela inicial do K3B

Clique no *menu*:

Menu MS ↳ Aplicações ↳ Multimídia ↳ K3b



Na área superior exhibe seus arquivos e pastas;

Na área inferior mostra os projetos de gravação como:

- **Novo Projeto de CD de Áudio;**
- **Novo Projeto de CD de Dados;**
- **Novo Projeto de DVD de Dados;**
- **Copiar um CD.**

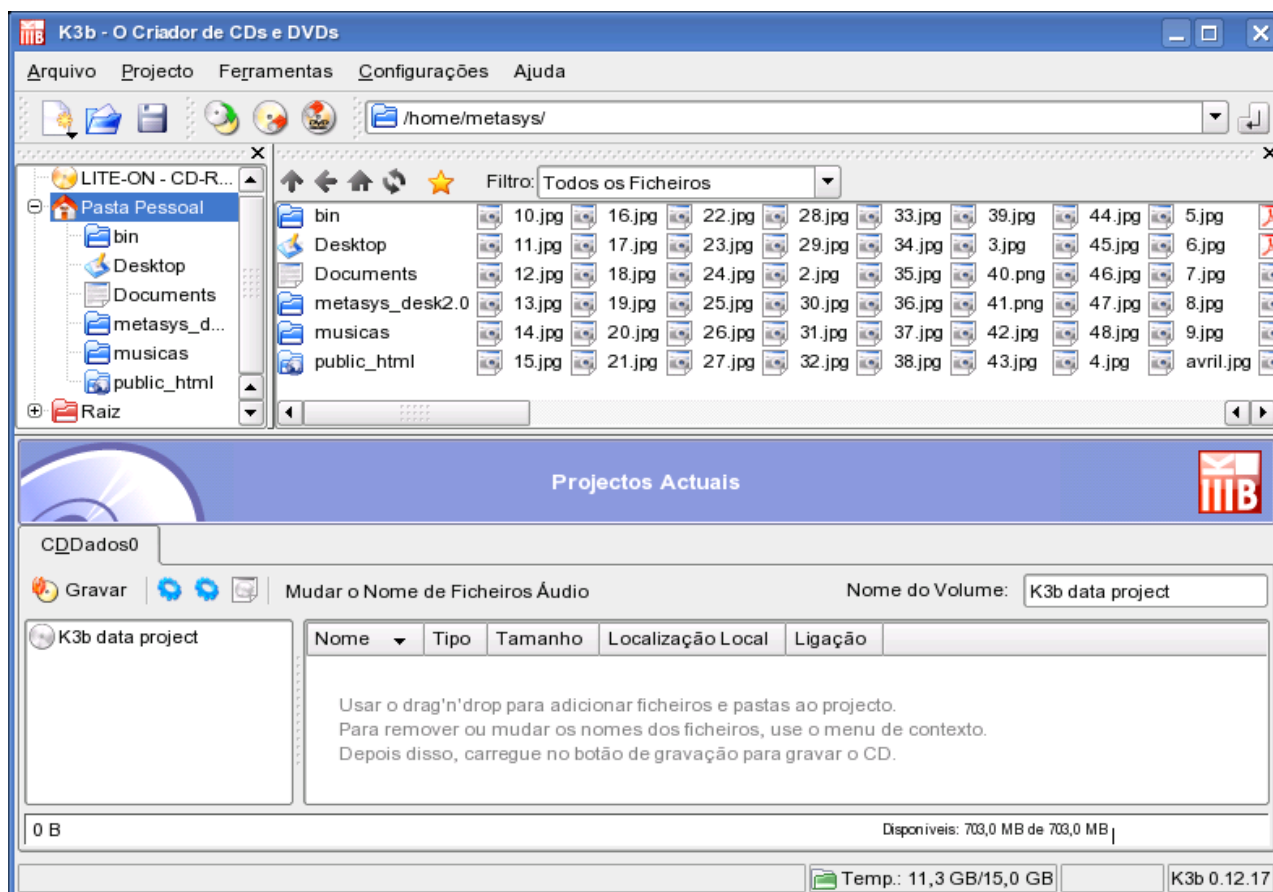
Selecione o projeto adequado;



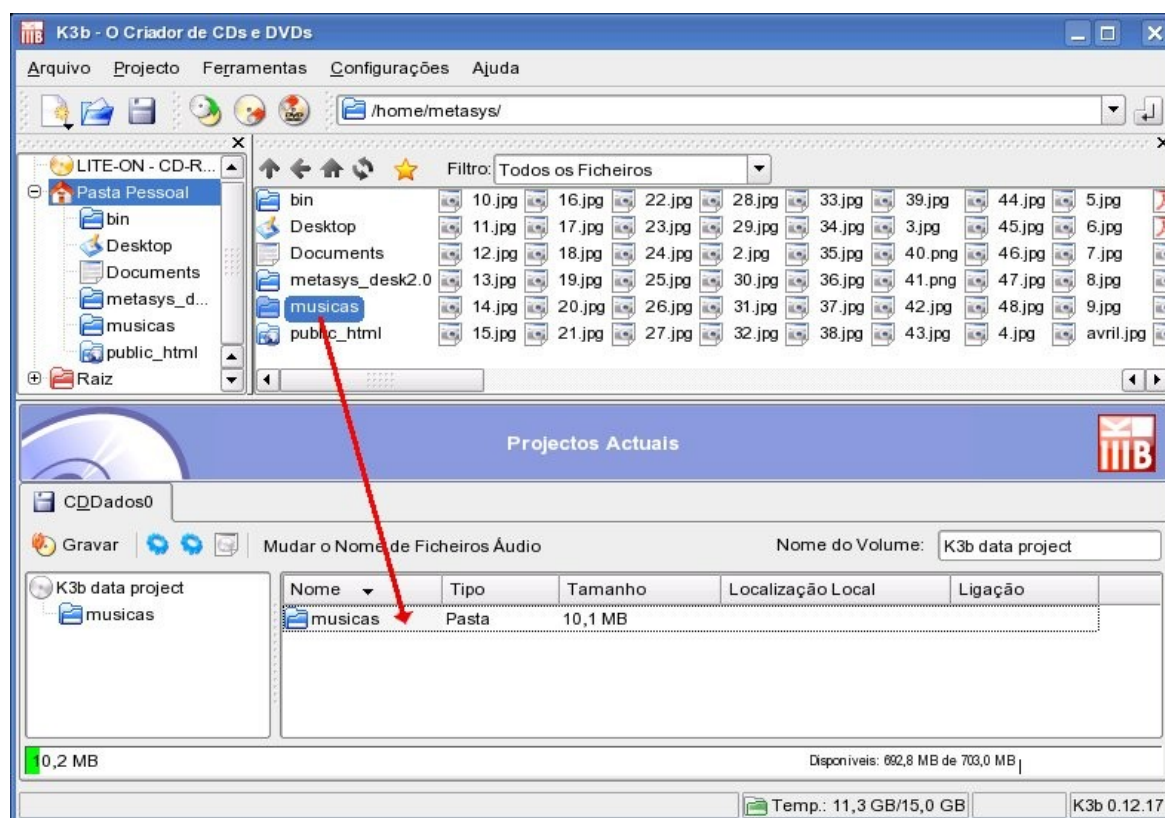
Dica: Outra forma de acessar os projetos é através do *menu*:

Arquivo ↳ Novo Projeto ↳ (Escolha o projeto desejado)

Como exemplo, escolheremos um novo projeto de CD de Dados:

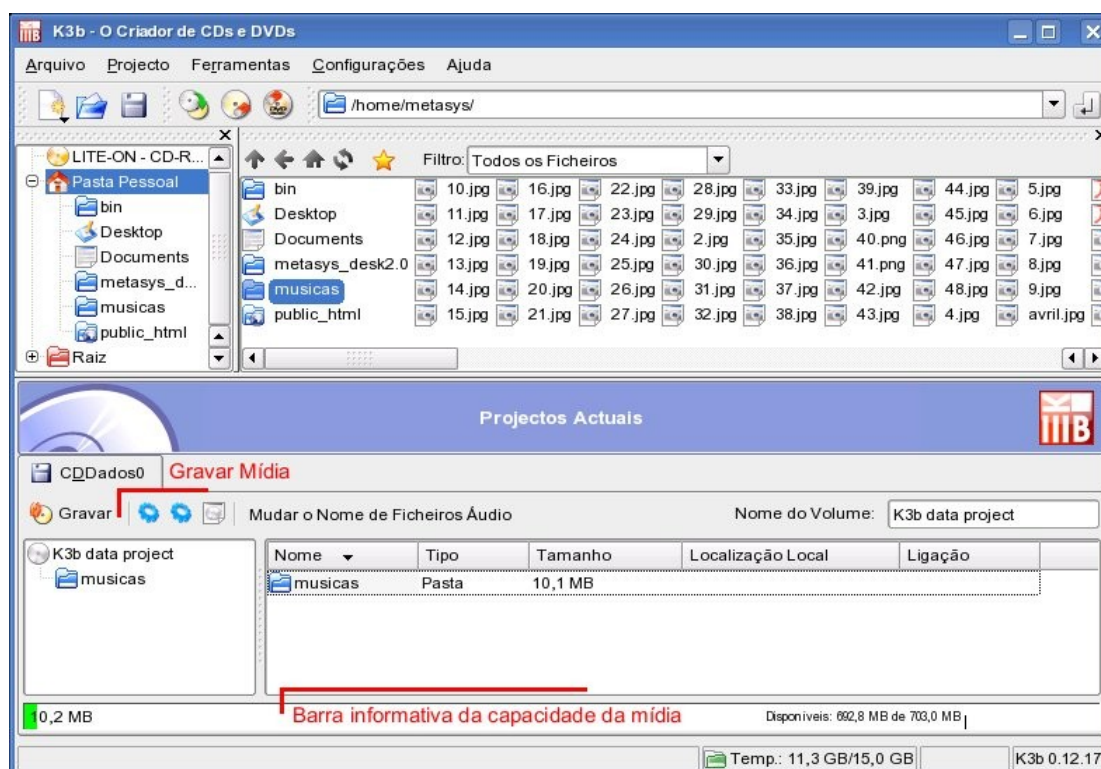


Na área superior selecione os arquivos que deseja gravar para a mídia, e arraste-os para a área inferior, veja a figura a seguir uma demonstração desta transferência.

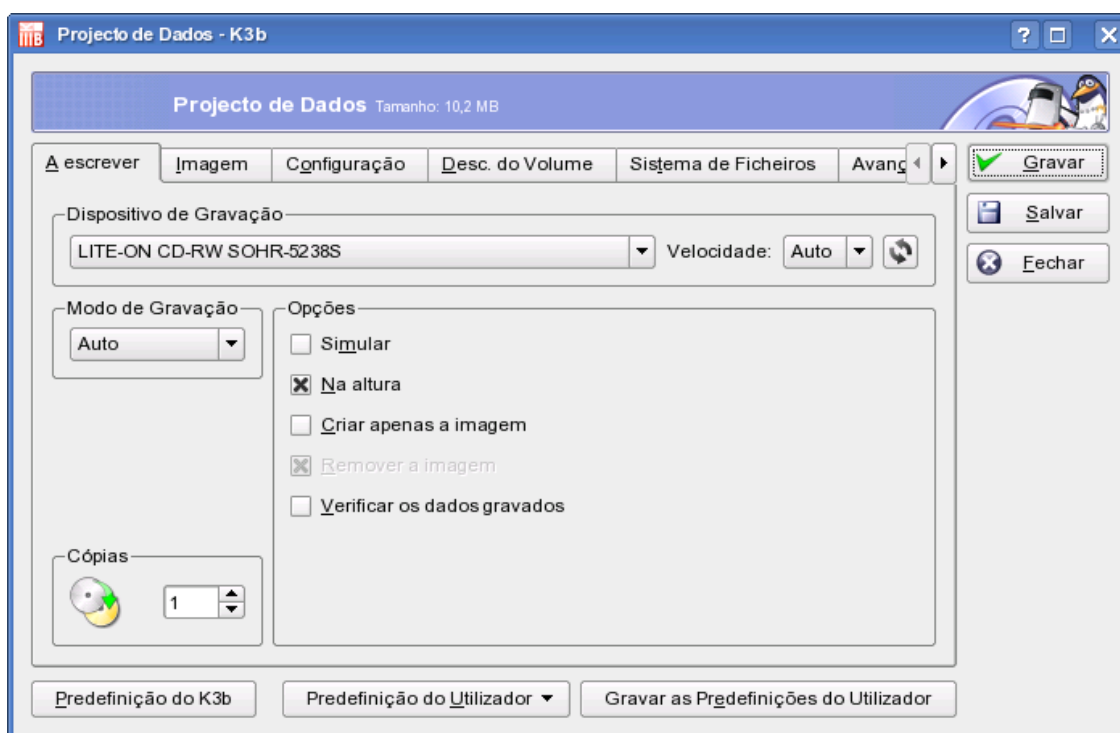


Após seleccionar os arquivos desejados, verifique na barra informativa se a capacidade da mídia não ultrapassou o limite.

Em seguida clique no botão Gravar, veja a figura a seguir a capacidade da mídia na barra informativa e o botão Gravar.



Após clicar no botão Gravar, aparecerá a tela de gravação, contendo as informações e configurações da gravação, conforme exemplificado na figura a seguir:



Antes de prosseguir a gravação da mídia, verifique um fator importante quando se fala em CD de Dados que é a opção de gravação com Multi-Sessões. As multi-sessões são utilizadas em um projeto de CD de Dados, quando você deseja gravar um conteúdo no CD e sobrando um espaço livre razoável, você poderá futuramente adicionar mais conteúdos, formando assim várias sessões.



Dica: Se por acaso o Projeto não for de Dados, não é necessário criar multi-sessões para os demais projetos como vídeo e áudio.

Para acessar a multi-sessão vá até a aba **Configuração** e no Modo Multi-sessão, escolha a opção desejada:

Auto: O próprio K3B escolhe o tipo de sessão para a mídia.

Sem multi-sessão: Grava o conteúdo, não possibilita adicionar conteúdos futuramente nesta mesma mídia.

Iniciar a Multi-sessão: Este processo é utilizado quando se tem uma mídia virgem e deseja-se gravar o conteúdo selecionado, possibilitando que no futuro você possa adicionar outros conteúdos nesta mesma mídia.

Continuar a Multi-sessão: Quando se tem uma mídia já gravada e quer adicionar um novo conteúdo na mesma, possibilitando que no futuro você possa adicionar outros conteúdos nesta mesma mídia, esta é a opção ideal.

Terminar a Multi-sessão: Quando se tem uma mídia já grava e deseja-se adicionar mais um conteúdo, porém sem a possibilidade de adicionar algo a mais, então esta é a opção adequada.

Com todos os passos realizados, basta clicar no botão **Gravar** e aguardar o término da gravação.

16 Recursos Multimídia – Áudio

16.1 Amarok – Tocador de Músicas

O **Amarok** é um completo aplicativo contendo uma infinidade de recursos multimídia, com ele é possível escutar um CD de música, mp3, wav, rádios *online* mundiais, escutar músicas direto de um *iPod* e muitas outras funcionalidades, confira este super aplicativo multimídia.

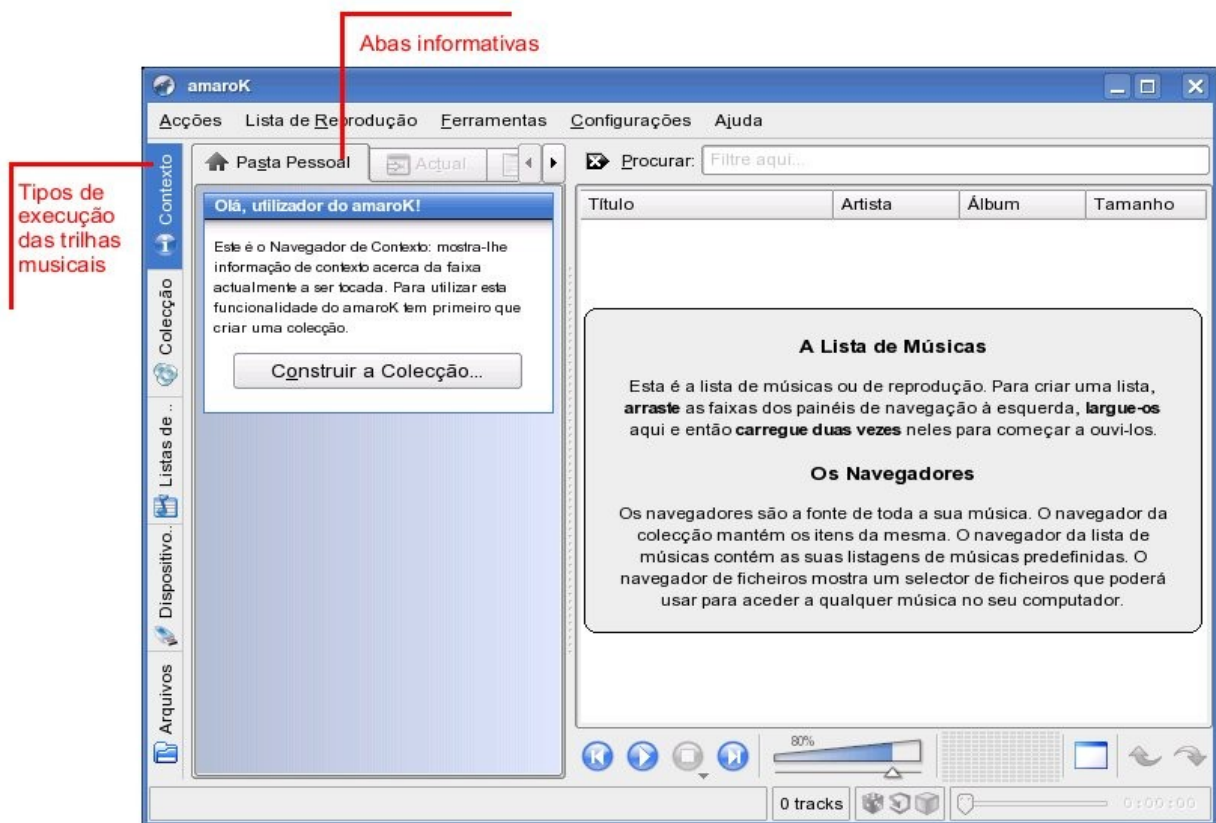
16.1.1 Iniciando o Amarok

Para iniciá-lo clique em:

Menu MS → Aplicações → Multimídia → Amarok

16.1.2 Conhecendo os componentes do Amarok

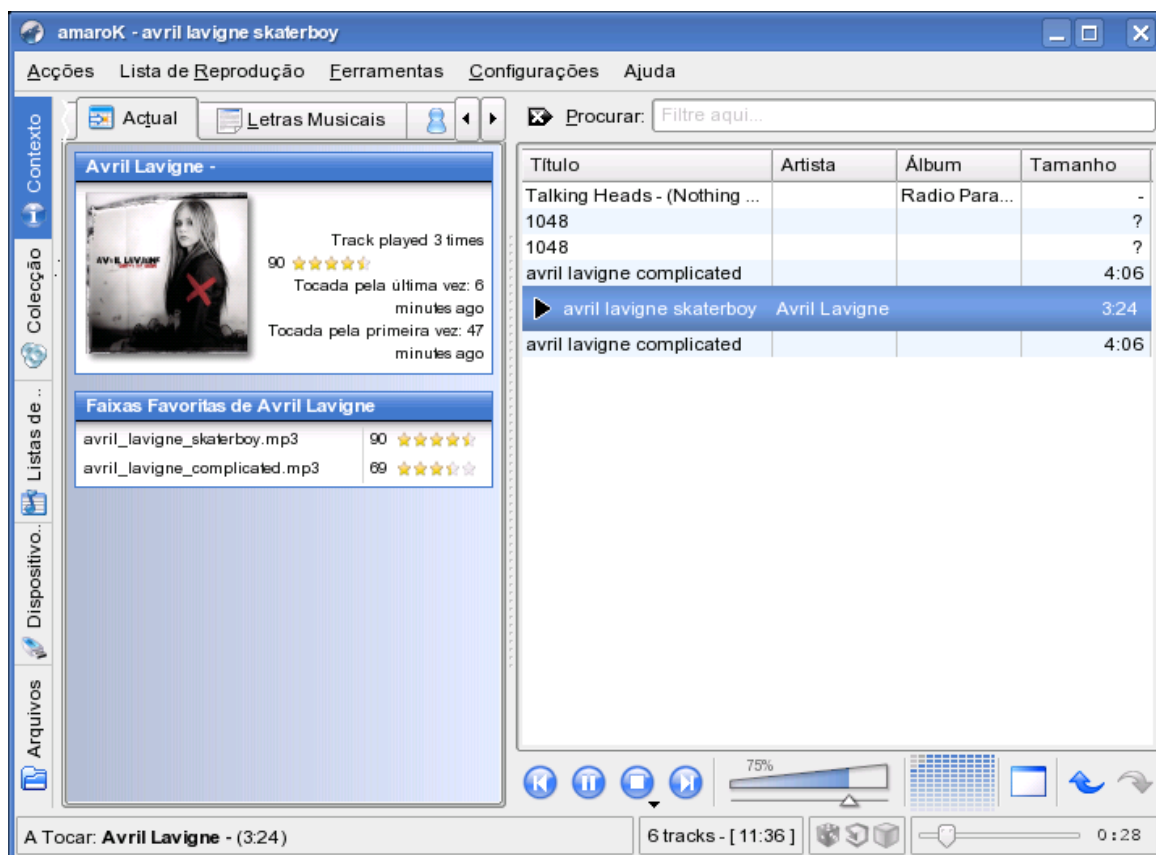
Ao iniciar o Amarok a tela inicial é aberta. Veja na figura a seguir, a tela do Amarok e seus principais componentes.



16.1.3 Criando uma coleção de músicas

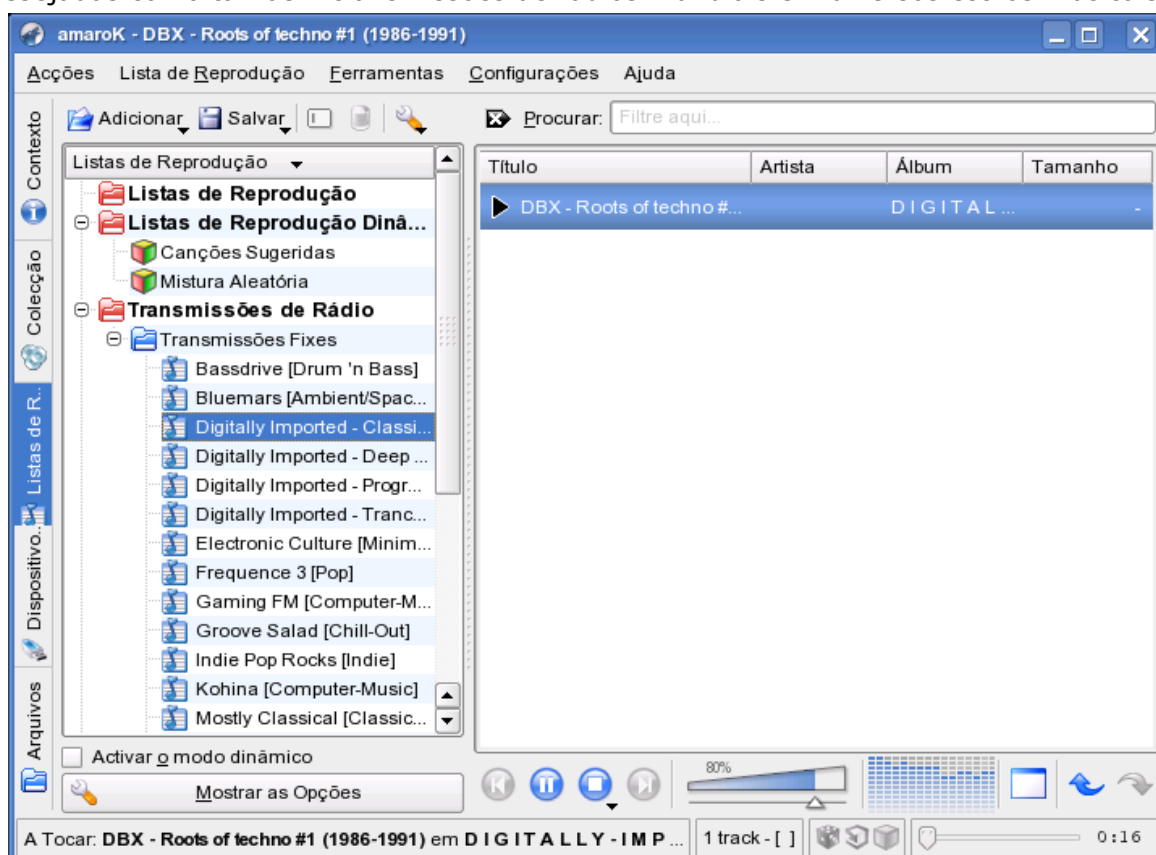
A aba lateral **Coleção** localizada no canto esquerdo do aplicativo, possibilita construir uma coleção de variedades de estilos musicais como *Reggae*, *Pop*, *Rock* ou até mesmo coleções por artista e/ou álbum.

A aba **Contexto** exibe as informações como: Capa do álbum do artista, Faixas favoritas, estatísticas sobre as músicas mais tocadas, etc.



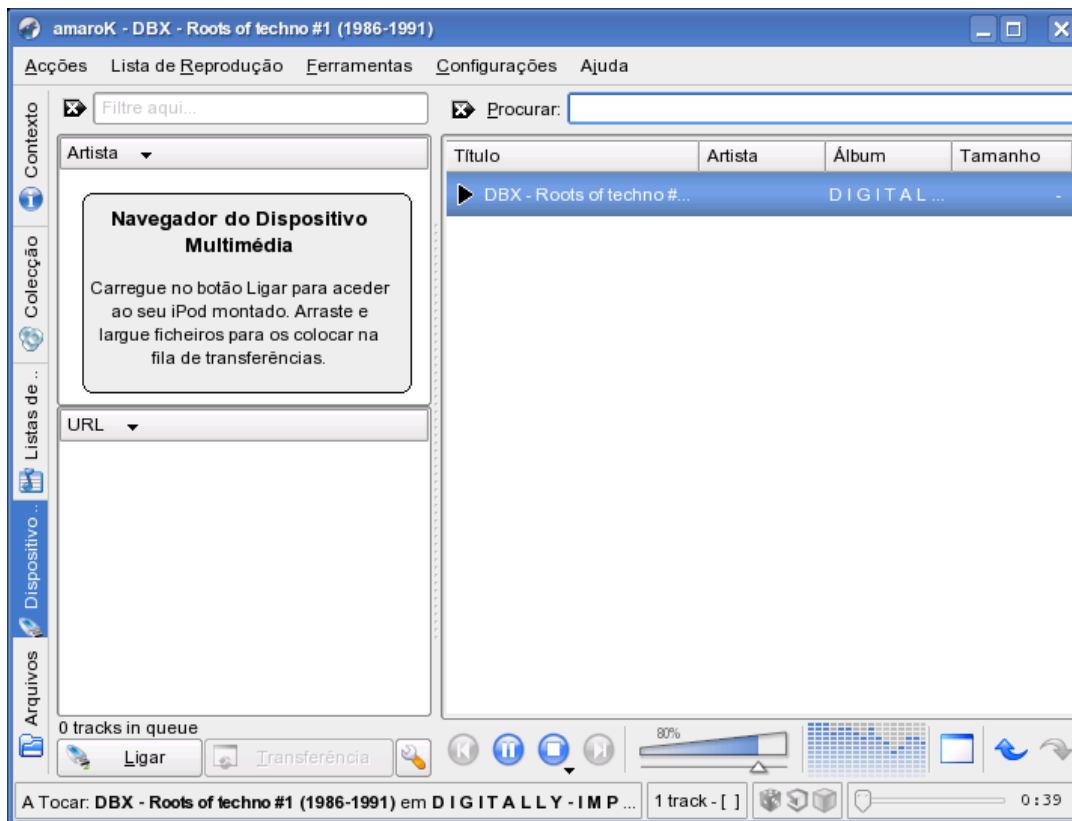
16.1.4 Executando Listas de execução

Na aba **Listas de Reprodução**, você poderá executar desde uma simples lista de reprodução de suas músicas desejadas como também transmissões de rádios mundiais em diversos estilos musicais.



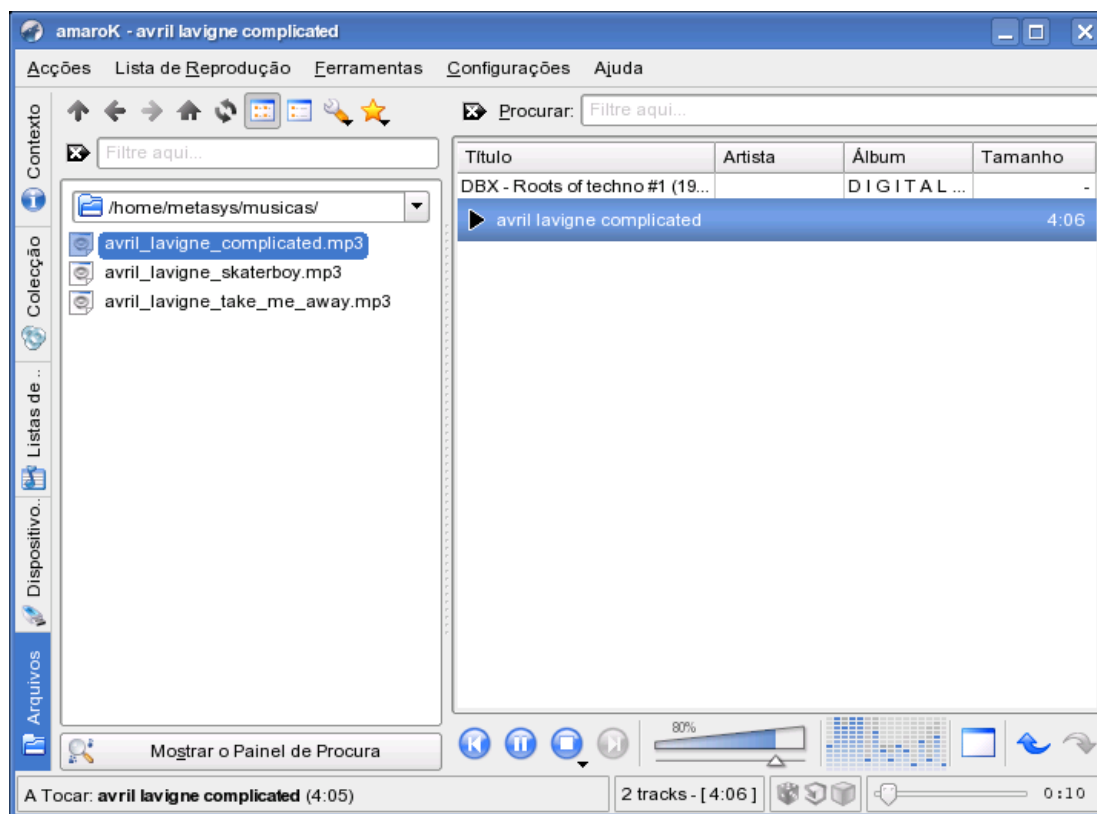
16.1.5 Executando músicas diretamente de um iPod

Agora ficou mais fácil ainda, você poderá salvar várias músicas em seu *iPod* e posteriormente conectá-lo ao pc e escutar todas as músicas diretamente do seu *iPod* de maneira fácil e rápida. Para isso, basta conectar o seu *iPod* ao Pc e selecionar a aba lateral **Dispositivo**. Veja a figura abaixo, onde o próprio AmaroK instrui os passos da utilização com *iPods*.



16.1.6 Executando músicas armazenadas em seu PC

Na aba **Arquivos**, você encontrará as opções de execução das músicas armazenadas em seu PC, para executá-las basta selecionar a pasta ou os arquivos desejados.



16.1.7 Mais informações

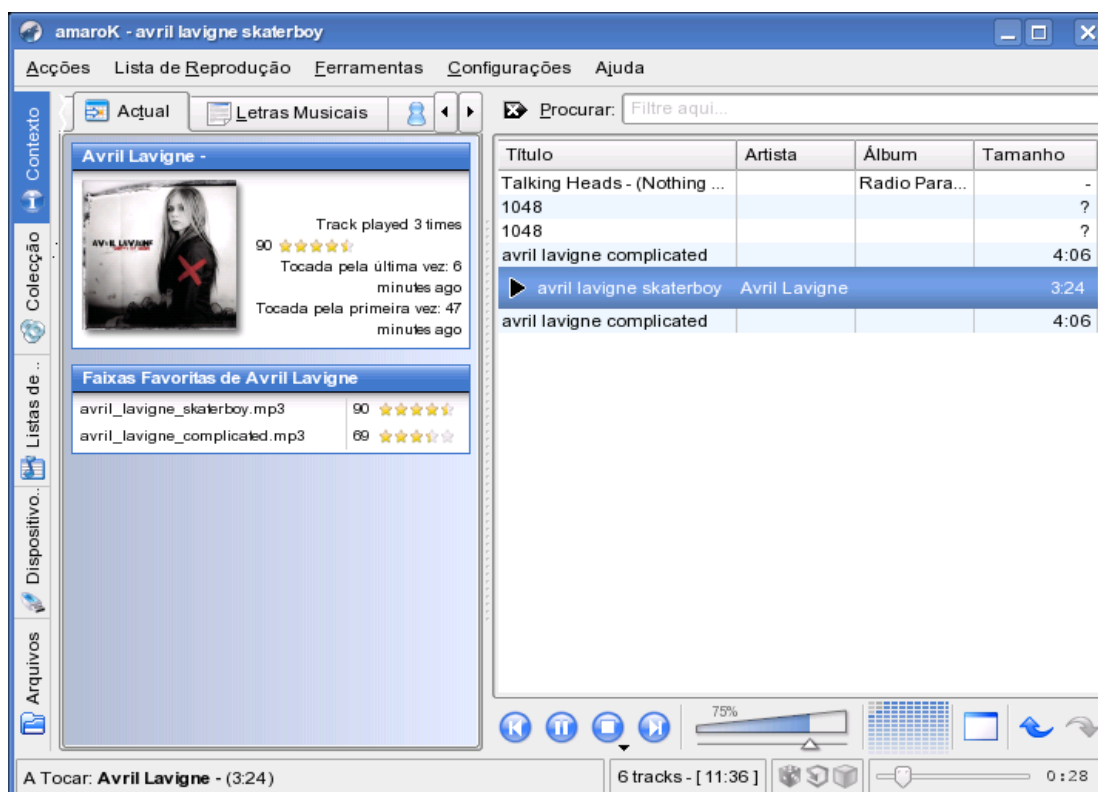
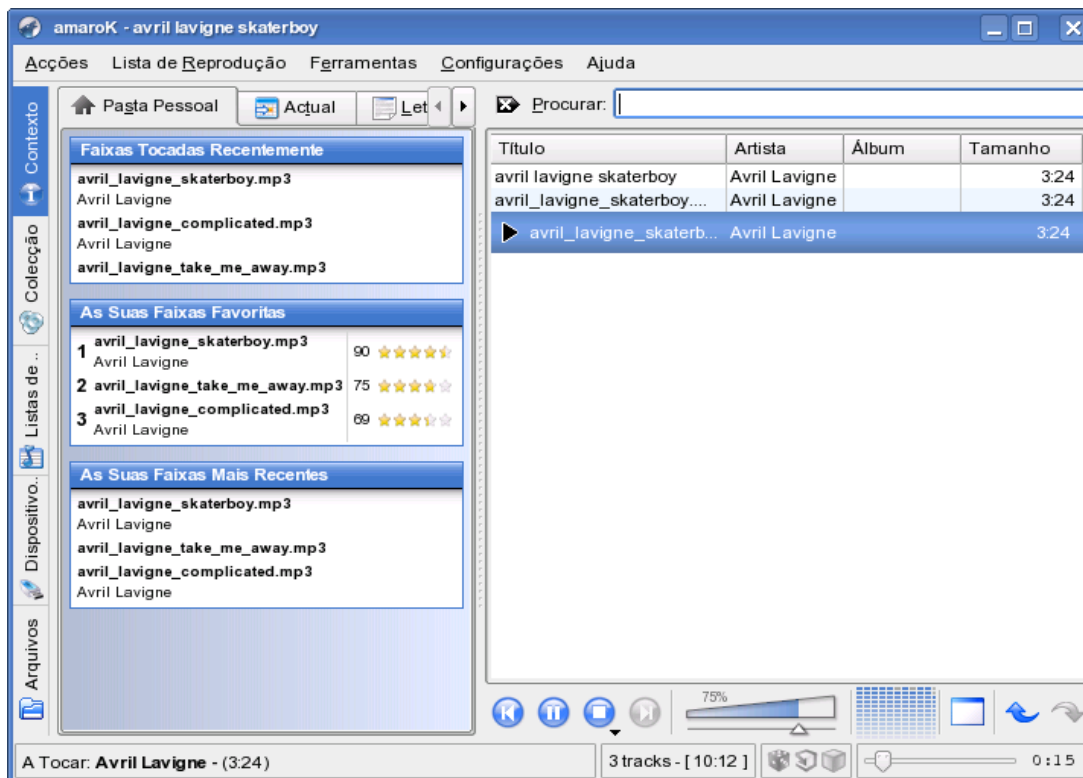
O Amarok possui recursos avançados de informações sobre as composições seleccionadas, as abas superiores informam todas as características relacionadas ao álbum como:

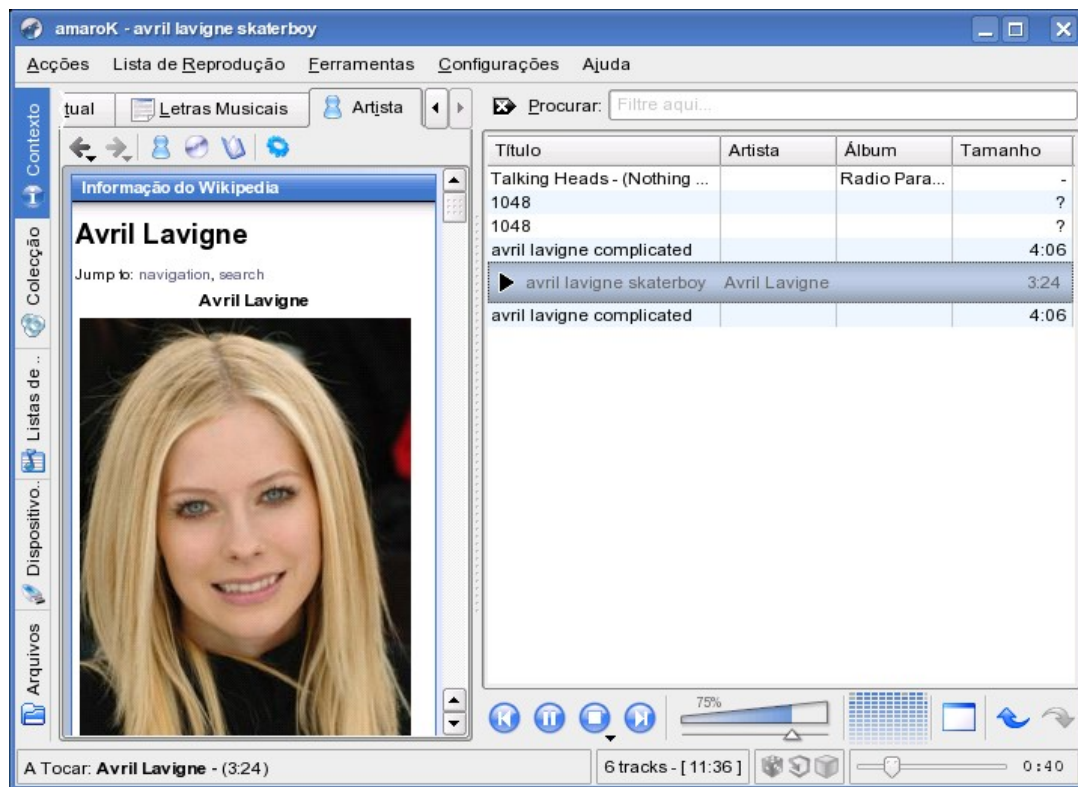
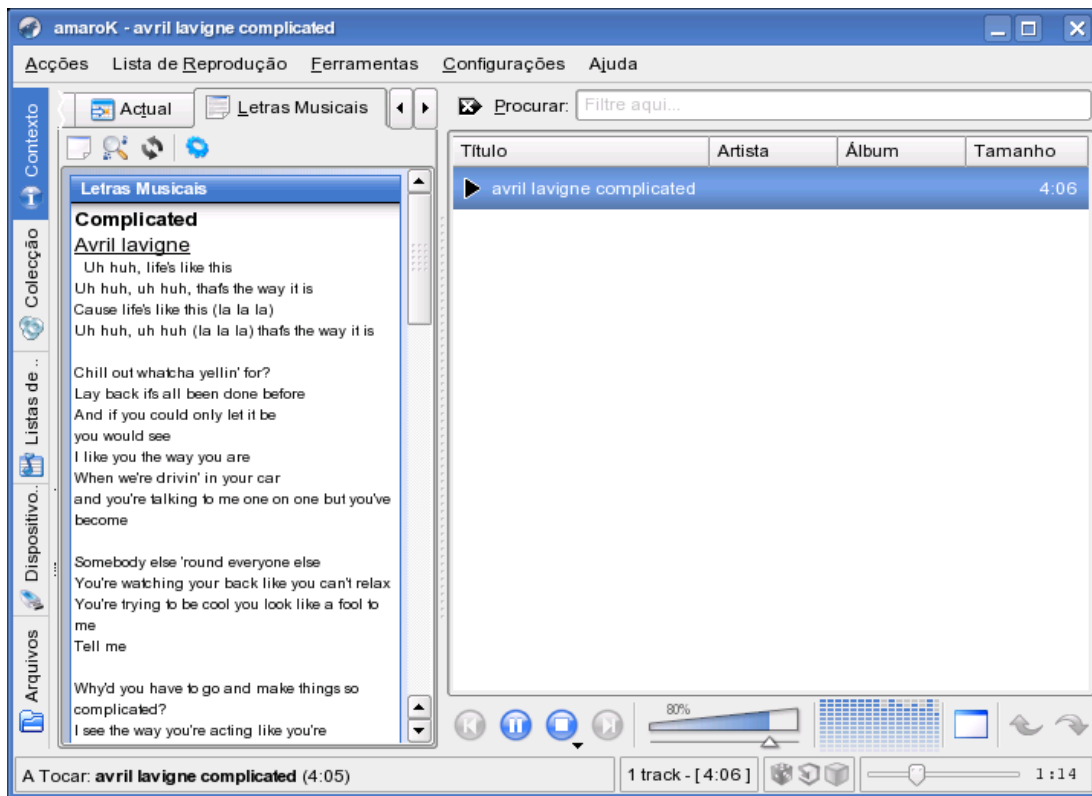
Pasta Pessoal: Exibe as músicas em uma determinada pasta, as faixas favoritas e as mais executadas.

Actual: Exibe informações do álbum.

Letras Musicais: Mostra a letra da música. No caso de rádios *online* ele também atualiza as letras das músicas que estiverem tocando no momento.

Artista: Mostra todas as informações relacionadas a vida do cantor atualizadas diretamente do *site* wikipedia.org.





17 Glossário

– A –

Acesso – Para poder acessar a Internet, é necessário ter uma conta de acesso com um provedor de Internet. Assim que você se cadastra no provedor, você recebe um nome de acesso (também conhecido como nome do usuário ou *login*) e uma senha. Além disso, o provedor fornecerá números de telefone para o qual você pode discar e se conectar, se a conexão estiver sendo feita por meio de modem.

Acesso Dedicado – Modalidade de acesso à Internet, na qual o computador do usuário, predominantemente uma empresa, mantém-se permanentemente conectado à rede.

Acesso Discado – Modalidade de acesso à Internet, predominantemente destinado à pessoa física, na qual o computador do usuário mantém-se conectado temporariamente à rede.

Acesso Remoto – Ingresso, por meio de uma rede, aos dados de um computador fisicamente distante da máquina do usuário.

Acesso Restrito – Área, em um *site*, cujo conteúdo é exclusivo a usuários previamente cadastrados. O acesso se faz por meio de uma senha.

Adobe Acrobat – Software desenvolvido pela Adobe Systems, que permite a conversão de arquivos formatados nos mais diversos aplicativos, para o padrão Adobe Portable Document Format (PDF), mantendo a aparência original do documento (cores, fontes, imagens e layout), permitindo sua leitura em qualquer sistema operacional. Para visualizar e imprimir um arquivo PDF é necessário um programa específico: o Adobe Reader. Extensão .pdf. O Adobe Reader é o programa desenvolvido da família Adobe para leitura e impressão de arquivos de extensão .PDF.

Ajuda – Ver Help.

Alt – A tecla auxiliar Alt é a abreviação de *alternate*, que significa mudar. Esta tecla só funciona quando apertada simultaneamente com outra tecla. Quem está navegando por exemplo, pode usar o Alt e mais das setas de direção para mudar a página (Alt4 para a página seguinte, Alt3 para a anterior).

Analógico – O que não é digital. A palavra grega analógica significa comparação ou seja, a gente vê os dois ponteiros juntos no alto do mostrador do relógio, nota que o sol está brilhando e interpreta isso como sendo meio-dia. No relógio digital, a informação não precisa de analogia, porque é clara e precisa: 12:00 horas. Ver Digital.

Antivírus – Programa que varre o disco rígido do computador ou um disquete, para identificar a presença de vírus e eliminá-lo.

Aplicativo – Programa executável destinado a auxiliar o usuário na realização de determinadas tarefas num computador, como por exemplo, os navegadores de Internet (Mozilla Firefox), editor de texto (OpenOffice Writer), editores de imagens (GIMP) e planilhas (OpenOffice Calc).

Apontador do mouse – Ícone no formato de pequena seta ou barra vertical, esta delimitada por outras duas horizontais dispostas em suas extremidades, que se desloca na tela do monitor acompanhando os movimentos do *mouse*. Serve para indicar o local de uma ação a ser executada pelo acionamento desse periférico.

Área de Trabalho – Ver Desktop.

Arquivo – [Do inglês, *archive*]. Conjunto de dados relacionados, na forma de textos, gráficos e imagens, que contém informação organizada e estruturada. Cada arquivo criado e armazenado em disco deve ter um nome único, ao qual segue-se sua extensão precedida por um ponto.

Arroba – Nome em português do sinal gráfico @, adotado por Ray Tomlison, inventor do programa de correio eletrônico, para diferenciar, num endereço eletrônico, os nomes do usuário e do provedor. Em inglês o símbolo @, recebe o nome de *at* (em). Exemplo: maria@terra.com.br

Assinatura digital – Conjunto de instruções matemáticas baseadas na criptografia, que permite conferir autenticidade, privacidade e inviolabilidade aos documentos digitais e transações comerciais efetuadas pela Internet.

Assunto – [Do inglês, *subject*] Campo destinado à descrição sucinta do assunto tratado em uma mensagem de correio eletrônico.

Atachado – [Neologismo a partir do termo *attached*, que, em inglês significa anexado]. Arquivo que segue anexado a um e-mail.]

Atalho – [Do inglês, *shortcut*] Ícone colocado na área de trabalho de um computador, que quando acionado pelo apontador do *mouse*, permite o acesso imediato ao programa que representa.

Atualizar – [Do inglês, *reload*] (Recarregar). Recurso dos programas de navegação pela Internet que, quando acionado, recarrega a página *web* que está sendo exibida no momento.

Arquivo compactado – Arquivo de dados que ocupa menos espaço em disco (ou demora menos tempo para ser transmitido via Internet). Para ser usado precisa ser descompactado. Para compactar um arquivo é necessário utilizar um compactador.

– B –

B2B – [Do inglês, forma reduzida, baseada na fonética da expressão, *business to business*]. Comércio entre empresas pela Internet.

Backup – [Inglês] Cópia de um [documento](#), [programa](#) ou [disco](#) com objetivo de arquivar ou salvaguardar as informações contidas, caso o original venha se perder. Geralmente é mantida em disquetes, fitas magnéticas ou CD-R, que permitem o resgate de informações importantes ou programas.

Banco de Dados – Conjunto de informações armazenadas e ordenadas para consulta imediata por meio de uma palavra-chave.

Banda Larga – Serviço de acesso a *web* em altíssima velocidade.

Banner – [Inglês] Anúncio colocado em páginas de *Web*.

Barra de Ferramentas – Recursos gráfico de diversos programas, que exhibe, geralmente na parte superior da tela do computador, um conjunto de botões de acesso a diversas ferramentas de trabalho.

Barra de Menu – [Do inglês, *menu bar*] Faixa retangular, normalmente apresentada na área superior da janela de um aplicativo, na qual é possível selecionar um entre diversos menus.

Barra de Rolagem – [Do inglês, *scroll bar*] Barras localizadas ao longo da parte inferior e no lado direito da janela de um documento, que quando acionadas, pelo toque do apontador do *mouse*, em qualquer parte de sua extensão ou em botões existentes em suas extremidades, permitem deslocar esse mesmo documento nos sentidos horizontal ou vertical.

Barra de Status – [Do inglês, *status bar*] Barra localizada na parte inferior da janela de diversos programas, que apresenta informações sobre esse mesmo programa, como por exemplo, número da página e, no casos dos *browsers*, mensagens diversas para o internauta.

Barra de Título – [Do inglês, *title bar*] Área superior da janela de um documento ou aplicativo que exhibe o nome desse mesmo documento ou aplicativo.

Bps – *Bits* por segundo. Significa a medida mais usual para aferir a capacidade de um modem. Um modem 28800, por exemplo, consegue transferir 28800 *bits* por segundo.

Bit – [Inglês acrônimo de *bi(nary) (digi)t*] (Dígito binário). É a unidade mínima de informação possível de ser interpretada e armazenada pelo computador. Um *bit* pode assumir, apenas um de dois valores: 1 (um) ou 0 (zero). Os *bits* são geralmente usados como uma media de velocidade na transmissão de dados (um modem 14400 transmite 114400 *bits* por segundo), enquanto os *bytes* são normalmente associados a capacidade de armazenamento de dados (um disco rígido com memória de 20 gigabytes). Ver *Byte*.

Bitmap – Representação digital de uma imagem, por um conjunto de *bits*, em que cada *bit* corresponde a um pixel (um ponto).

Bookmark – [Inglês] Marcador de pagina. É a coleção de *sites* preferidos pelo usuário (também chamados de favoritos), que ele deixa marcados num canto da tela, para poder acessá-lo mais rapidamente na próxima vez.

Boot – [Inglês] Iniciar ou carregar o sistema operacional do computador.

Botão Fechar – [Do inglês, *close button*] Botão localizado no canto superior direito na janela de diversos programas, representado por um X, que quando acionado fecha a janela e encerra esse mesmo programa.

Botão Maximizar – [Do inglês, *maximize button*] Botão localizado no canto superior direito da janela restaurada ou minimizada de diversos programas, representado por um quadrado, que quando acionado expande essa mesma janela minimizada de modo que volte a ocupar toda a tela.

Botão Minimizar – [Do inglês, *minimize button*] Botão localizado no canto superior direito na janela de diversos programas, representado por um traço, que quando acionado oculta essa mesma janela. O programa ou documento permanecem abertos quando sua janela é minimizada.

Botão Restaurar – [Do inglês, *restore button*] Botão localizado no canto superior direito da janela maximizada ou minimizada de diversos programas, representado por dois quadrados justapostos, que quando acionado restaura essa mesma janela de modo que essa ocupe parte da tela.

browser – [Inglês] Navegador de Internet. Programa para abrir e exibir as páginas da *web* como o Mozilla Firefox.

Bug – [Inglês] Nome dado ao erro de programação ou fabricação que causa um defeito na funcionalidade de um programa ou hardware. Às vezes, o defeito não é grave e o usuário pode conviver com ele; outras vezes, pode impedir por completo a utilização do produto.

Busca – [Do inglês, *search*] É o mecanismo que permite ao usuário digitar algo que está procurando, e então o sistema se encarrega de vasculhar toda *Web* para encontrar.

Byte – [Do Inglês, acrônimo de *b(inar)y te(rm)*] 1 Conjunto de oito [bits](#). Cada byte corresponde a um caractere gráfico (letra, número, sinal de pontuação, acentuação, etc.). 2. Unidade de quantidade de informações usado na especificação da capacidade de memória de computadores, tamanho de arquivos, etc, geralmente na forma seus múltiplos: kilobyte, megabyte e gigabyte.

– C –

Cache – [Francês] (Esconder). 1. Recurso que permite aos navegadores armazenarem no [disco rígido](#) do computador, em arquivos temporários, as últimas páginas visitadas para que sejam visualizadas mais rapidamente num posterior acesso. 2. Pequena área da [memória](#) de um computador, que mantém armazenados os dados mais recentes, carregados pela memória RAM, para que sejam acessados mais rapidamente. Pronuncia-se *quech*.

Caixa de entrada – [Do inglês, *dialogue box*]. Janela por meio da qual um programa solicita ao usuário informações para que possa executar uma determinada ação.

Caixa de Ferramentas – Janela constituída por um conjunto de botões, que quando acionados pelo apontador do *mouse*, põe em curso diversas ferramentas de trabalho.

Caixa de Guias – Caixa de diálogo dividida em duas ou mais seções nominadas, acessíveis pelo acionar do apontador do *mouse*.

Caractere – Símbolo, número ou letra especial utilizando na representação de dados.

CC – [Do inglês, *carbon copy*] Com cópia para alguém. Campo em ferramenta de envio de *e-mail* onde se fornece os endereços de e-mail dos destinatários.

CD-R – [Forma abreviada em inglês para *compact disc recordable*] (Disco Compacto gravável) Suporte óptico para armazenamento de dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo), cujo conteúdo uma vez gravado não pode ser alterado ou removido.

CD-ROM – [Do inglês, acrônimo de *compact disc read only memory*] (Disco Compacto com Memória Somente para Leitura) Suporte para armazenamento óptico para dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo) desenvolvido a partir do CD (*compact disc*). Sua capacidade de armazenamento de dados é de 650 Mb ou 700 Mb. Seu conteúdo, gravado uma vez não pode ser alterado.

CD-RW – [Forma abreviada em inglês para *compact disc rewritable*] (Disco Compacto regravável) Suporte óptico para armazenamento de dados digitais (texto, imagens, áudio e vídeo), cujo conteúdo pode ser alterado ou regravado inúmeras vezes.

Chat – [Inglês] (Bate-papo). Programa que possibilita conversa em tempo real pelo computador entre internautas, por meio de linhas digitadas que podem aparecer ou não na tela de todos os usuários.

Chip – [Inglês] Microprocessador. É uma pecinha plana, de pouco mais de 1 centímetro quadrado, feita de metal semicondutor de eletricidade, normalmente o silício, sobre a qual são implantadas algumas dezenas de milhões de minúsculos transistores.

Ciberespaço – [Do inglês Cyberspace]. Termo cunhado pelo escritor Willian Gibson em sua obra *Neuromancer*, numa analogia a espaço sideral. Designa o mundo virtual onde trafegam todas as informações veiculadas pela Internet.

Clicar – Ato de apertar ou soltar os botões do *mouse*.

Cliente – [Do inglês, *client*]. Qualquer computador que acesse e utilize os recursos de um servidor, seja em uma rede local ou na Internet.

Cliente-Servidor – Modo de distribuição de informações pela rede envolvendo o uso de um pequeno número de programas servidores para fornecer dados aos programas clientes, instalados ao longo da rede em muito computadores. Com um banco de dados, o programa servidor fornece informações que lhe são solicitadas. O Gopher e o Archie são exemplos de sistemas cliente-servidor.

Código Binário – Linguagem composta pela combinação dos dígitos zero e um, usada para representar as instruções dos computadores.

Código Fonte – Durante o desenvolvimento de um programa, ele é inicialmente escrito em uma linguagem de programação (chamada neste caso de linguagem de alto nível) e depois traduzido, com o auxílio de um programa especial chamado compilador, para uma forma que pode ser entendida pelo computador. O código fonte é a versão do programa na linguagem na qual ele foi escrito. A disponibilidade do código fonte permite que um programador modifique o programa.

Compactador – Programa que reduz o tamanho de um arquivo. Ex. Winzip e File Roller, utilizados no **Metasys Desktop**.

Compactar – Recurso utilizado por um programa compactador.

Compilação – Fonte para linguagem de máquina. Transformação de um programa em linguagem.

Computador – Toda máquina capaz de receber, armazenar e processar dados, de modo organizado e previamente programado e devolvê-los com a resposta para uma tarefa específica.

Conexão – Ligação do seu computador a um computador remoto.

Configuração – Ajuste, quando feito pelo próprio usuário. Pode-se configurar uma tela e dar a ela mais ou menos definições; pode-se configurar um micro, para que ele possa alimenta adequadamente uma impressora; e pode-se configurar a rede de discagem, para que haja a conexão com o provedor. No caso do sistema, ele já vem pre-configurado pelo fabricante, mas muita coisa pode ser alterada (e quase sempre, por meio da opção Ferramentas). Em latim, *finger*, a raiz de configurar significa amoldar.

Conta – [Do inglês, *account*]. Registro utilizado por um fornecedor de serviços *on-line* para identificar um assinante ou cliente.

Conteúdo – Conjunto das informações, serviços ou entretenimento que um *site* pode oferecer a seus visitantes.

Cookie – [Inglês] Pequeno programa que os *sites*, normalmente, implantam no computador dos internautas, para obter informações, como: navegador utilizado, frequência das visitas, seus movimentos pelas diversas páginas, ações e preferências. O objetivo é coletar dados sobre o usuário, de modo a personalizar e agilizar acessos futuros. Do ponto de vista ético, seu uso é condenável, porque, raramente, o internauta é comunicado sobre o envio desse dispositivo.

Correio eletrônico – [Do inglês, *e-mail*] Programa que permite a troca de mensagens pela Internet, criado, em 1971, por Ray Tomlison. Não é necessário que o destinatário esteja conectado à rede no momento em que a mensagem chegar. Um aviso indicando quantas mensagens novas existem será apresentado assim que o usuário se conectar ao sistema. É possível enviar cópias de mensagens para várias pessoas e também guardar as mensagens enviadas. Pode-se ainda usar o correio eletrônico para participar de listas de distribuição.

CPS – Caracteres por segundo.

CPU – [Do inglês, *central processing unit*]. Unidade Central de Processamento, é a parte mais importante de um computador. Uma CPU tem duas partes: a unidade de controle, que decodifica as instruções e executa as tarefas, e a unidade de aritmética lógica, que faz as contas necessárias.

Cracker – [Inglês] É aquele tipo de pessoa que tenta acessar sistemas sem autorização. Essas pessoas geralmente não têm as melhores intenções, ao contrário dos hackers, e possuem muitos meios de quebrar um sistema.

Criptografia – [Do grego *kryptos*, oculto; *graphe*, escrita] (Escrita decodificada). Sistema de codificação e decodificação de dados, por meio de algoritmos matemáticos, usado com objetivo de garantir o sigilo do registro de informações pessoais e financeiras na Internet.

Cursor – Sinal na forma de uma pequena barra vertical piscante, que indica o local em que caracteres digitados no teclado surgirão na tela.

– D –

Dados – Qualquer tipo de informação (em um processador de texto, programa de imagem, etc.) processada pelo computador.

DAT – [Inglês] Digital Audio Tape. Uma fita de armazenamento de alta densidade.

Database – Ver Banco de dados.

Default – [Inglês] Valor padrão fornecido automaticamente pelo sistema operacional, quando não fornecido pelo usuário.

Desfragmentação – Processo que consiste em rearranjar os arquivos gravados num disco de tal modo que cada um deles ocupe áreas contínuas. Um nível de fragmentação muito alto (arquivos divididos em pedaços) compromete o desempenho do sistema, já que a cabeça de leitura do disco precisa movimentar-se mais para encontrar as informações espalhadas.

Delete – [Inglês] Apagar, remover. A palavra “*deletar*” não existe no português, mas há um traço dela em nosso indelével, ou impossível de remover.

Desktop – [Inglês] 1. Tela principal de um sistema operacional que apresenta, por meio de ícones, seus programas e documentos mais importantes ou mais utilizados. Sua função é facilitar o trabalho do usuário, deixando-os à mão (ou a um simples clique do *mouse*), a exemplo de uma mesa de trabalho, em que se encontram as ferramentas de uso mais freqüente. O mesmo que área de trabalho. 2. Designação comum para os computadores pessoais de mesa.

Dial up – [Inglês] Discar. O software que faz um micro discar um número de telefone e conseguir a conexão com o provedor. No **Metasys Desktop** o software utilizado para este fim é o KPPP.

Digital – Diz-se de todo o dispositivo que gera, armazena e transmite dados codificados pelo sistema binário. Os dados são numericamente representados pelos algarismos um e zero. Em relação ao sistema analógico, permite maior velocidade e melhor qualidade na transmissão de dados.

Digitalização – Processo de conversão dos sistemas analógico para o digital.

Diretório – [Do francês, *directoire*; do inglês, *directory*] Compartimentação lógica destinada a organizar os diversos arquivos de programas em uma unidade de armazenamento de dados de um computador (disco rígido, disquete ou CD). Na interface gráfica do Metasys, os diretórios são representados por pastas.

Disco flexível – [Do inglês, *floppy disk*] Suporte para armazenamento magnético de dados digitais que podem ser alterados ou removidos. Compõe-se de um disco de plástico flexível, revestido com material magnético e acondicionado em uma caixa plástica quadrada, com capacidade de armazenamento de 1,44Mb.

Disco rígido – [Do inglês, *hard disk*] Suporte não removível e interno ao computador, para armazenamento magnético, de alta capacidade de dados digitais. Compõe-se de um conjunto de discos delgados, superpostos, revestidos de material magnético. É o componente onde estão armazenadas cópias do sistema operacional, programas, aplicativos, documentos e arquivos. Esse conteúdo é passível de alteração ou remoção.

Disquete – O mesmo que disco flexível.

Domínio – Endereço de um *site* na Internet, que consiste numa sequência de nomes ou palavras separadas por pontos. Ex.: www.metasys.com.br

Download – [Inglês, *down*=baixo + *load*=carregar] Descarregar. Ato de transferir cópias de um arquivo ou programa de um *site* ou de uma página da *Web* do servidor para o computador do usuário.

Drivers – [Inglês] Itens de software que permitem que o computador se comunique com um acessório específico, como uma determinada placa. Cada acessório exige um driver específico.

DVD – [Inglês, sigla para *digital video disk*] Disco digital para vídeo. Suporte para armazenamento óptico de imagem e som, desenvolvido a partir do CD, cuja capacidade é de 4,7 gigabytes (quase 5 bilhões de bytes), suficiente para armazenar mais de 120 minutos de imagens em vídeo.

– E –

e-book – [Forma abreviada em inglês de *electronic book*] Livro Eletrônico. Toda a publicação digital lida por meio de um computador, palmtop ou e-book reader. Para ler um e-book nos computadores comuns é necessário o software Adobe Acrobat Reader ou o Xpdf.

Editor de texto – Aplicativo destinado a criar arquivos de textos. Ex. OpenOffice Writer no sistema operacional **Metasys Desktop**. O mesmo que processador de texto.

e-mail – Ver Correio eletrônico

e-mail address – [Inglês] Traduzindo quer dizer endereço de *e-mail*. É o endereço para onde devem ser enviadas as mensagens. O endereço de *e-mail* é formado nome de usuário (username ou apelido) e o nome de domínio a que ele pertence. Por exemplo: joao@torque.com.br. Neste exemplo, joao é o apelido que o usuário escolheu para utilizar na Torque. E torque.com.br é o nome de domínio do Torque.

Emoticons – [Inglês] Ver *Smileys*.

Endereço IP – Endereço numérico de um *site*, formado por um grupo de números separados por pontos, ex. 200.180.20.11.

Ethernet – [Inglês] Padrão para conexão de redes locais, desenvolvido pelo Palo Alto Research Center (PARC) da Xerox Corporation, nos EUA.

Extensão – Conjunto de três ou quatro letras que identificam um arquivo para que possa ser executado pelo computador. Por convenção toda extensão é precedida de um ponto, por exemplo: .sri, .tar, .jpg.

Extranet – Rede corporativa baseada nos protocolos da Internet e no sistema público de telecomunicações para transferência de dados, de modo seguro, entre uma empresa e suas filiais ou seus clientes, com a finalidade de estabelecer transações comerciais.

– F –

FAQ – [Inglês, *Frequently Asked Questions*] Traduzindo, perguntas mais freqüentes. Todos os programas (e muito sites) tem esse tipo de dispositivos para responder as duvidas dos usuários. É como um serviço de atendimento ao consumidor, com a diferença de que o sistema já sabe as perguntas que queremos fazer.

Favoritos – Ver *Bookmark*.

Ferramentas – Pequenos programas auxiliares, como um dicionário para checar a ortografia, um classificador alfanumérico ou um dispositivo para contar quantos caracteres tem o texto.

File – [Do francês, *filer*] Ver arquivo.

Firewall – Sistema de segurança. É um programa implantado em sistemas que filtra os visitantes e barra aqueles que não preencha certos pré-requisitos (Como conhecimento de uma senha).

Fonte – Tipo de letra. As duas mais comuns são a Arial e a Times New Roman, mas há milhões delas, que podem ser descarregadas gratuitamente na *web*.

Fórum – Uma sala virtual para debates. A pessoa dá seus palpites, democraticamente. a palavra veio sem modificação do latim. O fórum romano era local onde os políticos se reuniam para fazer politicagem, e o nome vem de fores, porta que dá para rua.

Forward – [Inglês] Passa adiante. Em português sisudo, encaminhar. Forvadar não existe mais, se um dia existir, saberemos que isso veio de *forthweard*, dirigir para a frente.

Freeware – [Inglês] Qualquer *software* grátis. Tanto só podem ser descarregados pela *Web* quantos os CD-ROMs promocionais entregues junto com jornais ou revistas.

FTP (File Transfer Protocol) – [Inglês] Protocolo para transferência de arquivos. O FTP pode ser utilizado para copiar arquivos da rede para o computador do usuário e vice versa. Os navegadores de WWW podem fazer transferências de FTP, mas existem clientes específicos para a tarefa. Os usuários devem informar no cliente de FTP o endereço do servidor. É preciso ter uma conta no servidor e informar nome de usuário (username ou apelido) e senha, a menos que se trate um servidor de FP anônimo.

– G –

GIF – Formato de arquivo para transferência de imagens. O GIF é muito usado na *Web*, porque, além de mostrar a imagem estática, permite também animação curta. O interchange da sigla significa que o GIF é um padrão que pode ser lido por qualquer sistema. Mas trabalha com apenas 256 cores, o formato GIF é muito usado para logotipos e ícones. Para fotos o padrão preferido é o JPEG. Ver JPEG.

Grupos de Discussões, Grupos de Notícias – Fóruns globais onde pessoas com interesses em comum trocam informações, debatem idéias e fazem perguntas umas às outras. Tudo através de mensagens que são distribuídas aos usuários.

GUI (Interface Gráfica ao Usuário) – [Do inglês, Grafic User Interface] Interface que une ícones e funções para realizar tarefas e facilitar a vida do usuário.

Google – Mecanismo de busca criado em 1998 e que se transformou no mais abrangente e eficiente buscador da *Web*. A razão de seu sucesso se deve à velocidade de resposta raramente superior a um segundo e, principalmente, ao critério de busca, baseado num indicador chamado Page Rank, que permite listar nos primeiros lugares os resultados mais relevantes, evitando que o usuário perca tempo consultando *sites* cujo conteúdo não lhe interessa.

– H –

Hacker – [Inglês] Fanático por computação, especializado em desvendar códigos de acesso a computadores ou desenvolver vírus. Equivale a pirata de computador.

Hardware – [Inglês] Componentes físicos de um sistema de computador, abrangendo quaisquer periféricos como impressoras, *modems*, *mouses*.

Help – [Inglês] Geralmente, ajuda mas, em alguns casos, socorre! Quase todos os programas disponibilizam parte do manual de instruções na própria tela. A opção “ajuda” ajuda geralmente traz uma lista, em ordem alfabética, para o usuário ir procurando aquela explicação que vai resolver seu problema.

Help Desk – [Inglês] Serviço de apoio aos usuários para resolver problemas técnicos.

Hyperlink – [Inglês] Nome que se dá às imagens ou palavras que dão acesso a outros conteúdos em um documento hipertexto. O *hyperlink* pode levar a outra parte do mesmo documento ou a outros documentos.

Hipermídia – A definição formal de hipermídia une os conceitos de hipertexto e multimídia. Ou seja, um documento hipermídia contém imagens, sons, textos e vídeos, como qualquer título multimídia. Além disso, usa ligações de hipertextos para permitir que o usuário salte de um trecho para outro do documento ou até mesmo para um documento diferente. O termo hipermídia também é utilizado como sinônimo de multimídia.

Hipertexto – Documento capaz de incluir em seu conteúdo ligações com outras partes do mesmo documento ou documentos diferentes. As ligações normalmente são indicadas através de uma imagem ou texto em uma cor diferente ou sublinhado. Ao clicar na ligação, o usuário é levado até o texto ligado.

Home page – [Inglês] Muitas pessoas utilizam inadequadamente o termo *home page* para definir qualquer página na *World Wide Web*. Rigorosamente, uma *home page* é a página de entrada de um *Web site*, mas o termo pode ser usado também para indicar a página principal de uma determinada seção.

Host – [Inglês] Computador ligado permanentemente à rede, que, entre outras coisas, armazena arquivos e permite o acesso de usuários. Também chamado de nó.

HTML (Hyper Text Markup Language) – [Host] Linguagem utilizada na produção de páginas da *Web*. HTML é uma derivação de SGML (*Standart Generalized Mark-up Language*) e permite a criação de documentos que podem ser lidos em praticamente qualquer tipo de computador e transmitidos pela Internet até por correio eletrônico. Os documentos HTML podem ter ligações de hipertexto entre si. Utilizando-se URLs (endereços de documentos na *Web*) pode-se criar um documento HTML com ligação para qualquer outro arquivo na Internet.

HTTP (HyperText Transfer Protocol) – [Inglês] Protocolo de comunicação que viabiliza as ligações entre os clientes de WWW e os *Web sites*. A sigla HTTP é encontrada nos endereços de páginas *Web* (as URLs) seguida de `://`. Ela informa ao servidor de que forma deve ser atendido o pedido do cliente.

– I –

Interativo – Processo de comunicação através do qual o usuário recebe resposta imediata a um comando dado ao computador.

Interface – Conexão entre dois dispositivos em um sistema de computação. Também usado para definir o modo (texto ou gráfico) de comunicação entre o computador e o usuário.

Internauta – Nome dado ao usuário da Internet.

Internet – Com inicial maiúscula, significa a "rede das redes", originalmente criada nos EUA, que se tornou uma associação mundial de redes interligadas que utilizam protocolos da família TCP/IP. Com inicial minúscula significa genericamente uma coleção de redes locais e/ou de longa distancia, interligadas por roteadores.

Intranet – São redes corporativas que se utilizam da tecnologia e infra-estrutura de comunicação de dados da Internet. Utilizadas na comunicação interna da própria empresa e/ou comunicação com outras empresas.

IP – [Inglês] O *Internet Protocol* (IP) é o protocolo responsável pelo roteamento de pacotes entre dois sistemas que utilizam a família de protocolos TCP/IP, desenvolvida e usada na Internet. O roteamento de pacotes permite dividir a informação em blocos que podem ser enviados separadamente e depois reagrupados no destino.

IRC – [Inglês] (Internet Relay chat) O IRC (*Internet Relay Chat*) é o serviço que permite conversa com outros utilizadores em tempo real, em modo texto, Ao utilizar um programa para este tipo de serviço (por exemplo o IRC) pode escolher um de muitos servidores de conversa disponível, um *nick* (pseudônimo) que pode ser o seu nome verdadeiros ou um nome inventado, e de seguida escolher um dos muitos canais (também chamados de salas) para conversar com os utilizadores que ai estiverem presentes, tudo aquilo que escrever numa determinada sala pode ser lido pelos utilizadores da sala, e tudo aquilo os outros utilizadores escreverem pode ser lido por si.

– J –

Java – Linguagem de programação desenvolvida pela Sun Microsystems para a criação de pequenos programas (*Applets*) para serem distribuídos na Internet. Diferente do JavaScript, o Java permite a criação de uma aplicação independente e possui todos os recursos de uma linguagem destinada à criação de aplicações comerciais, assim como a Linguagem C (que serviu como modelo para o Java) ou o Clipper. Seu sucesso na *Web* se deve a possibilidade de se criar programas independentes de plataformas. Confira mais informações no *site* Java da Sun Microsystems.

JavaScript – Linguagem de Script desenvolvida pela Netscape que complementa a linguagem HTML e precisa de um *browser* que a suporte (Explorer 3.0 ou Navigator 2.0). É uma linguagem interpretada (o

código-fonte sempre é traduzido para uma linguagem de máquina na hora em que for executado) baseada em objetos, ou seja, ela trata todos os elementos de uma página *Web* como um objeto. No mesmo arquivo .htm ou .html em que estão os comandos básicos da linguagem HTML, o código JavaScript é inserido de maneira a ser interpretado quando necessário.

JPEG ou JPG – Formato para compressão de arquivos de imagens coloridas. A sigla é de *Joint Photographic Experts Group*, o grupo da associação dos entendidos em fotografia. embora o JPEG consiga realmente reduzir o tamanho de um arquivo ate 18 vezes, uma parte da definição se perde no processo. Mesmo assim, é um dos formatos de compressão mais usados, porque, para os leigos, a diferença não é tão claramente percebida.

– K –

Keyboard – [Inglês] Teclado.

Kilobyte – [Inglês] Tamanho de memória. Corresponde a 1024 *bytes*, ou 2 elevado a potência 10.

– L –

LAN – [Inglês] Sigla para *Local Area Network*, rede de computadores em geral, limitada a um prédio ou conjunto de prédios de uma instituição.

Linguagem – Instruções dadas ao computador. Existem varias alternativas que os programadores podem escolher, e elas se dividem em duas categorias: as linguagens de alto nível e as de baixo nível. Exatamente ao contrario do que possa parecer as linguagens de baixo nível são extremamente sofisticados e difíceis de aprender. mal comparando, elas seriam o mesmo que tentar discutir combustão de motores com o engenheiro projetista de um automóvel, enquanto as linguagens de alto nível são o modo como conversáramos com o mecânico sobre um ruído no painel, algo bem mais próximo do nosso linguajar normal. Ver Programa e Software.

Linha dedicada – Ver acesso dedicado.

Link – [Inglês] Elo, ligação, conexão. Na *Web* é um endereço que aparece sublinhado, ou numa cor diferente da cor do resto do texto, e que permite a conexão com um *site* a um simples clique do *mouse*.

Linux – Nome derivado do nome do autor do núcleo deste sistema operacional, Linus Torvalds. O Linux é hoje em dia um sistema operacional com todas as características do Unix, com uma implantação invejável e em constante evolução e é de domínio público. Normalmente é distribuído em diferentes *releases* que são um núcleo (recompilável) acompanhado de programas, utilitários, ferramentas, documentação, etc.

Listas de discussões – As discussões são carregadas nas mensagens de correio eletrônico para respostas automáticas, que enviam uma cópia de cada mensagem enviada pelo correio eletrônico para qualquer um que tenha assinado a lista para discussões particulares de grupo.

Login – [Inglês] No endereço eletrônico joao@terra.com.br, o *login* é o nome que o usuário usa para acessar a rede, neste caso joao. Quando você entra na rede, precisa digitar o seu *login*, seguido de uma senha (*password*).

Logoff – [Inglês] Trata-se da desconexão de um sistema de computação, geralmente, selecionando um item de menu ou digitando *exit*, *bye* ou *logout*.

– M –

Macro – Pequena rotina de programação escrita numa linguagem de macros. Macros são excelentes recursos para realizar tarefas repetitivas e longas como, por exemplo, visualizar uma pequena linha de texto com todas as fontes instaladas no sistema ou, no OpenOffice Calc, realizar operações complexas com números variáveis.

MAN (Metropolitan Area Network) – [Inglês] Uma rede de abrangência metropolitana.

Mailing list – [Inglês] Uma lista de endereços de correio eletrônico, usadas por um "explodidor" de mail para enviar mensagens a grupos de pessoas. Pode ser moderada.

Megabyte – [Inglês] Tamanho de memória. corresponde a 1048576 bytes, ou 2 elevado a potencia 20.

Memória – A capacidade do computador processar e armazenar dados. Há dois tipos de memória, a ROM e a RAM. A ROM, *Read Only Memory*, memória somente de leitura, ocupa um espaço pequeno e faz o micro funcionar ao ser ligado, ou lê dados contidos num disquete ou CD-ROM. Já a RAM, *Random Access Memory*, memória de acesso

Macro – Pequena rotina de programação escrita numa linguagem de macros. Macros são excelentes recursos para realizar tarefas repetitivas e longas como, por exemplo, visualizar uma pequena linha de texto com todas as fontes instaladas no sistema ou, no OpenOffice Calc, realizar operações complexas com números variáveis.

MAN (Metropolitan Area Network) – [Inglês] Uma rede de abrangência metropolitana.

Mailing list – [Inglês] Uma lista de endereços de correio eletrônico, usadas por um "explodidor" de mail para enviar mensagens a grupos de pessoas. Pode ser moderada.

Megabyte – [Inglês] Tamanho de memória. corresponde a 1048576 bytes, ou 2 elevado a potencia 20.

Memória – A capacidade do computador processar e armazenar dados. Há dois tipos de memória, a ROM e a RAM. A ROM, *Read Only Memory*, memória somente de leitura, ocupa um espaço pequeno e faz o micro funcionar ao ser ligado, ou lê dados contidos num disquete ou CD-ROM. Já a RAM, *Random Access Memory*, memória de acesso

Macro – Pequena rotina de programação escrita numa linguagem de macros. Macros são excelentes recursos para realizar tarefas repetitivas e longas como, por exemplo, visualizar uma pequena linha de texto com todas as fontes instaladas no sistema ou, no OpenOffice Calc, realizar operações complexas com números variáveis. É a que realmente trabalha quando um micro está em operação. Ela faz todos os cálculo e executa todas as instruções. Quanto mais memória RAM um micro tiver, mais rápido ele será.

Mídia Player – [Inglês] Aplicativos que permitem executar vários tipos de mídia: som, clips de vídeo.

Modem (Modulator/DEModulator) – Dispositivo eletrônico que converte os sinais enviados pelo computador em sinais de áudio, que serão enviados ao longo das linhas telefônicas e recebidos por outro modem que irá receber o sinal sonoro e convertê-lo de volta em sinais de computador.

Monitor de vídeo – A tela do computador.

Mouse – [Inglês] Traduzindo significar rato. Dispositivo que auxilia no manuseio do sistema, principalmente sistemas gráficos. O movimento que você faz com o *mouse*, é refletido na tela. Indispensável auxiliar do teclado.

Mouse pad – [Inglês] Superfície sobre a qual um *mouse* pode ser movimentado, em geral uma almofada retangular feita de borracha, coberta com tecido, proporcionando maior tração que uma mesa de madeira ou vidro.

Multimídia – O termo multimídia é utilizado para definir um documento de computador composto de elementos de várias mídias, como áudio, vídeo, ilustrações e texto. Também é importante que esses documentos sejam interativos, ou seja, que permitam a participação do usuário. Para ser mais preciso, utiliza-se também o termo multimídia interativa.

– N –

Navegação – Ato de conectar-se a diferentes computadores da rede distribuídos pelo mundo, usando as facilidades providas por ferramentas como *browsers Web*. O navegante da rede realiza uma "viagem" virtual explorando o ciberespaço, da mesma forma que o astronauta explora o espaço sideral. Cunhado por analogia ao termo usado em astronáutica.

Navegador – Programa utilizado para navegar na *Web*. Permite utilizar praticamente todos os recursos da rede, como correio eletrônico, transferência de arquivos e acesso a grupos de discussão.

Net – [Inglês]. O termo é utilizado como sinônimo para Internet.

Network – [Inglês] Grupo de computadores e dispositivos complementares conectados por meio de recursos de comunicação. A rede pode ter conexões permanentes, como cabos, ou temporárias, como linhas telefônicas ou outros *links* de comunicação. A rede pode ser uma pequena rede local, formada por

alguns poucos computadores, impressoras e outros dispositivos, ou por diversos computadores grandes ou pequenos distribuídos por uma grande área geográfica.

Nickname – [Inglês] Apelido.

Notebook – [Inglês] Computadores portáteis. Laptop, PDA.

– O –

Off line – [Inglês] (Fora de linha). Diz-se do periférico que esteja desconectado de um computador ou de um computador em relação à rede.

On line – [Inglês] Termo utilizado para designar todo o tipo de transação entre computadores.

– P –

Pacote – (1) A informação que é transmitida pela Internet é separada em pacotes. Cada pacote contém, além do conteúdo que está sendo transmitido (imagem, mensagem etc.), endereço do remetente, do destinatário e informações essenciais para que os pacotes de um mesmo arquivo sejam reagrupados no destino. O tamanho dos "pacotes" pode variar de 40 até 32.000 bytes, dependendo da rede. Normalmente menos de 1.500 bytes. (2) Conjunto de programas ou *softwares*.

Password – [Inglês] Senha usada para identificação do utilizador, em conjunto com o *login*.

Periféricos – Qualquer aparelho que pode ser conectado a CPU de um micro, tais como monitores, impressoras, câmeras digitais.

Ping – [Inglês] O *ping* (*Packet Internet Group*) é um programa TCP/IP usado para testar o alcance de uma rede, enviando a nós remotos uma requisição e esperando por uma resposta.

Pixel – [Inglês] Nome dado para *picture element* (elemento de imagem). É a menor área retangular de uma imagem. Cada pixel é uma cor diferente. Com essa combinação de cores, é possível mostrar qualquer cor. No entanto, a capacidade de mostrar todas as combinações de cores possíveis vai depender da qualidade e da configuração do monitor do usuário.

Plug-in – [Inglês] Utilitário que aumenta a funcionalidade de um determinado programa. Para conseguir navegar em páginas *Web* com funcionalidades especiais é necessário instalar os *plug-in* no *browser* (Firefox) correspondentes a essas funcionalidades.

Pop-up – [Do inglês, pop-up menu] Lista de opções de comandos pertencentes a um programa ou a uma página *Web* que surge em qualquer área da tela, desaparecendo assim que o usuário seleciona um dos itens.

Porta – Um servidor pode ter várias portas, uma para cada serviço oferecido, como FTP, telnet, http etc. Quando o seu computador manda um "pacote" para outro computador, este "pacote" contém informação sobre o protocolo que está sendo usado, e que aplicação está se comunicando com ele.

PPP (Point-to-Point Protocol) – Um dos protocolos necessários para manter uma conexão IP através de uma linha telefônica comum. O PPP é necessário para utilizar navegadores gráficos para a *Web*.

Processo – Programa em execução num determinado instante, portanto presente na memória do computador. Esta terminologia é usada em máquinas Linux, onde é possível ter vários processos em execução simultaneamente.

Programa – O mesmo que [software](#). Conjunto ordenado de instruções escrito em linguagem específica, para ser executado por um computador. Sistemas operacionais, aplicativos, jogos são exemplos de programas.

Protocolo – Um conjunto de regras padronizado que especifica o formato, a sincronização, o sequenciamento e a verificação de erros em comunicação de dados. Dois computadores devem utilizar o mesmo protocolo para poderem trocar informações. O protocolo básico utilizado na Internet é o TCP/IP.

Provedor – Intermédio entre o nosso computador e a Internet. Quando acessamos a Internet, estamos na verdade acessando um provedor que nos conecta com a Internet.

Proxy – Um servidor (ou programa) proxy (ou com capacidades de proxy) recebe pedidos de computadores ligados a sua rede e, caso necessário, efetua esses mesmos pedidos ao exterior dessa rede (ao resto da Internet), usando como identificação o seu próprio número IP e não o número IP do computador que requisitou o serviço. Útil quando não se dispõem de números IP registrados numa rede interna ou por questões de segurança.

– R –

RAM – [Inglês] *Random Access Memory*. Ver memória.

Readme – [Inglês] Leia-me. Arquivo que deve ser lido antes de se iniciar a utilização ou instalação de um determinado programa, sistema, computador, etc. Contém geralmente informações que podem poupar tempo ao utilizador que pretende fazer algo (e esse algo tem um arquivo README acessível).

ROM – [Inglês] *Read Only Memory*. Ver memória.

Roteador – Dispositivo responsável pelo encaminhamento de pacotes de comunicação em uma rede ou entre redes. Uma instituição, ao se conectar à Internet, instalar um roteador para conectar sua rede local (LAN) ao ponto-de-presença mais próximo. Veja também: gateway e POP.

Realidade virtual – É qualquer uma das várias combinações de recursos de interface de usuário que permite a este interagir com o computador ou sistema, de uma maneira que tenta imitar da forma mais perfeita possível o ser humano. Pode incluir vários tipos de recursos.

– S –

Servidor – No modelo cliente-servidor, é o programa responsável pelo atendimento a determinado serviço solicitado por um cliente. Todos os serviços da Internet, como archie, gopher, WAIS e WWW funcionam no modelo cliente-servidor. Para utilizar um desses serviços, o usuário precisa usar um programa cliente para acessar o servidor. Referindo-se a equipamento, o servidor é um sistema que oferece recursos tais como armazenamento de dados, impressão e acesso dial-up para usuários de uma rede. No caso da internet, o provedor é uma empresa e o servidor é o ambiente onde os *sites* ficam hospedados. Quem desenvolve um *site* pode aproveitar as facilidades oferecidas por esses servidores, que já vem previamente preparado para interagir com a linguagem da Internet e com os *browsers* mais conhecidos.

Serviço on line – Empresa dedicada à venda de acesso ou conteúdo de uma rede de computadores. O termo serviço on-line tem sido mais utilizado para diferenciar empresas como CompuServe, America online e Prodigy de fornecedores de acesso à Internet. Essas empresas montaram suas próprias redes e utilizam programas escritos especialmente para elas. No final de 1994, os grandes serviços on-line começaram uma transição para utilizar a infra-estrutura da Internet. Hoje, o termo já descreve qualquer tipo de empreendimento on-line, desde fornecedores de acesso até empresas que colocam conteúdo na rede.

Shareware – [Inglês] Programa disponível publicamente para avaliação e uso experimental, mas cujo uso em regime pressupõe que o usuário pagará uma licença ao autor. Note-se que *shareware* é distinto de *freeware*, no sentido de que um *software* em *shareware* é comercial, embora em termos e preços diferenciados em relação a um produto comercial "ortodoxo".

Sistema – conjunto de elementos que se relacionam ou operam entre si. O governo é um sistema político; o corpo humano é um sistema biológico. Em computação, um sistema é qualquer combinação dos diversos tipos de hardware e software.

Sistema Operacional – O programa básico, e pré instalado, sem qual o micro não funciona. Cada ação do usuário (clique o *mouse*, digitar um letra) é recebida e interpretado pelo sistema operacional, que toma as devidas providências para a execução. É também o sistema operacional que controla o trabalho dos periféricos (impressoras, teclado, *mouse*). Enfim, é o faz tudo.

Site – [Inglês] Uma espécie de "casa" virtual de uma pessoa, empresa ou instituição. É um grupo de documentos HTML relacionados e arquivos associados que residem em um servidor (no caso, computador hospedeiro). A maioria dos *sites* tem uma *home page* como ponto inicial, funcionando frequentemente como uma espécie de índice geral.

Smileys – [Inglês] Nome dado para aqueles pequenos sinais, como as carinhas sorridentes que são utilizados em larga escala nas mensagens de *e-mail*, *chat* e *newsgroup* da Internet. Auxilia as pessoas a expressarem seus sentimentos através da rede de forma rápida e padronizada em todo o planeta. Ex.: Rindo :-)) Rindo e piscando o olho ;-)) Tristeza :-(Bocejo ou surpresa :-0.

SMTP – [Do Inglês, *Simple Mail Transfer Protocol*] É o protocolo Internet usado para correio eletrônico.

SNMP – [Do inglês, *Simple Network Management Protocol*] É um protocolo usado para monitorar e controlar serviços e dispositivos de uma rede TCP/IP. É o padrão adotado pela RNP para a gerência de sua rede.

Sockets – [Inglês] O nome da interface em Unix (originalmente, mas também já existente em outras plataformas) que implementa os protocolos TCP/IP. Uma interface é um conjunto de chamadas possíveis a bibliotecas que contém rotinas implementando determinados objetivos; neste caso, comunicação em TCP/IP.

Spam – As mensagens publicitárias que são enviadas para muitos utilizadores e que não foram pedidas por esse utilizadores são consideradas *Spam*. A maioria dos fornecedores de acesso proíbe este tipo de praticas, e os utilizadores que enviarem mensagens publicitárias a muitos utilizadores que não as pediram podem ser banidos do fornecedor de acesso.

Spyware – [Inglês] *Spyware* é um software que coleta suas informações pessoais sem que você saiba o que está havendo e deixar que você decida se isto está certo ou não. A informação que um *spyware* coleta varia de todos os *sites* na *Web* que você visita até informações mais críticas como nomes de usuários e senhas. Você pode ser o alvo de um *spyware* se você faz *download* de músicas de programas de compartilhamento de arquivos (P2P), jogos gratuitos de *sites* que você não confia ou outros *softwares* de origem desconhecida.

String – [Inglês] É uma sequência de caracteres, façam eles sentido ou não: "maria" é uma *string*, mas "z@x#tt!" também é. Todas as palavras são *strings*, mas poucos *strings* são palavras. Um formulário de busca pode pedir, algumas vezes, que você digite um *string* para a procura, o que significa que você deve definir algumas palavras-chave por onde começar a busca.

Software – [Inglês] Ver programa.

- T -

TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) – Conjunto de padrões da Internet que orienta o tráfego de informações e define o endereçamento e o envio de dados. Para que dois computadores se comuniquem na Internet, é preciso que ambos utilizem o TCP/IP. Permite que milhões de pessoas possam usar centenas de computadores ao mesmo tempo. Veja também: IP.

Telnet – O *telnet* é um serviço da Internet para acessar outros computadores na rede. Os usuários podem usar o telnet para acessar uma conta que tenham em outro computador da rede. Um usuário que tenha uma conta em um computador da Austrália pode acessá-la do Brasil. Basta ele entrar na Internet usando uma conta no Brasil e fazer um telnet para o computador australiano. Para fazer um telnet, deve-se usar um cliente específico. O telnet também é utilizado para acessar serviços especiais na rede. São serviços que só estão disponíveis através de telnet. Quando é estabelecida a conexão via Telnet, você está no computador remoto, ou seja, é como se você estivesse usando o computador no lugar onde ele está instalado.

Terminal do servidor (Terminal sever) – Pequeno e especializado computador de rede que conecta vários terminais na LAN através de uma conexão de rede. Qualquer usuário na rede pode conectar-se a vários hosts de rede.

Tools – Ver ferramentas.

Tocador – Ver player.

Transferência de Arquivos – Cópia de arquivos entre duas máquinas via rede. Na Internet, implantada e conhecida por FTP.

- U -

Upload – [Inglês] Ato de transmitir um arquivo do computador do usuário para um computador remoto, usando qualquer protocolo de comunicações.

URL – [Do inglês, *Uniform Resource Location*] Padrão de endereçamento da *Web*. Permite que todos itens na Internet, sejam eles sites *Web*, páginas *Web* ou partes de páginas, gophers, sites ftp ou caixas de correio (mailboxes), tenham um endereço próprio, que consiste de seu nome, diretório, máquina onde está armazenado e protocolo pelo qual deve ser transmitido. Por isso se diz que cada página da rede tem sua própria URL. Um exemplo de URL é <http://www.metasys.com.br/suporte.htm>

Unix – Sistema operacional que suporta um número muito grande de computadores. Com características de multi-tarefa preemptiva, criado nos anos 70, nos Bell Labs. Desde aí evoluíram muitas variantes diferentes deste sistema. É também conhecido como "o sistema operacional da Internet".

USB – [Do inglês, *Universal Serial Bus*] Formato de conexão para periféricos que é adotado pela maioria dos modelos de computadores atuais, e que permite conectar-se de forma mais prática e rápida a todo tipo de periférico como impressora, monitor, *mouse* e até auto falantes, entre outros.

– W –

WAN – [Do inglês, *Wide Area Network*] Uma rede que interliga computadores separados por distâncias maiores do que um quilômetro.

Workstation – [Inglês] Estação de trabalho. Computador mais possante que um computador pessoal, usado para aplicações pesadas, como aplicações gráficas. Normalmente, roda num sistema operacional Unix, que é capaz de fazer várias tarefas ao mesmo tempo.

Web – [Do inglês, *World Wide Web* ou *www*] Área da Internet que contém documentos em formato de hipermídia, uma combinação de hipertexto com multimídia. Os documentos hipermídia da WWW (teia de alcance mundial) são chamados de páginas de *Web* e podem conter texto, imagens e arquivos de áudio e vídeo, além de ligações com outros documentos na rede. A característica multimídia da *Web* tornou-a a porção mais importante da Internet.

Web site – [Inglês] Um servidor de WWW. Contém páginas interligadas conhecidas como documentos de hipertexto (páginas de *Web*). Os *Web* sites são usados para oferecer aos usuários informações institucionais sobre uma empresa, notícias, lojas virtuais, jogos, entre outras.

– Z –

ZIP – Programa para compressão de dados. Foi criado por Phil Katz e consegue reduzir o tamanho de arquivos enormes, reduzindo a área necessária arquivá-los.

International Syst S/A
Metasys Tecnologia

Av. Raja Gabáglia, 4055 Bloco A - Cj. 215 - Santa Lúcia
30360-670 - Belo Horizonte - MG - Brasil
Telefone: +55(31) 3503-9040, Fax: +55(31) 3503-9009
comercial@metasys.com.br

www.metasys.com.br

Part number M-1057-20-02

